3-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs



TEST: SIM CITY 2000 FÜR PC

Unser Dorf soll schöner werden

EIN PLATZ FÜR SPIELE

Mehr Freiraum auf Ihrer Festplatte

VIVA LAS VEGAS

Trendsetter CES: 12 Seiten USA-News

SONDERTEIL TIPS & TRICKS

- Doom-Geheimnisse
- Judgment-Lösung

DIE ERSTEN BILDER

SF-Schocker von Origin und Argonaut

Neu auf CD-ROM: Super Strike Commander • Komplettlösungen: Police Quest 4, Goblins 3
Bildschirmschoner-Test: Garfield, Jurassic Park & Co. • Shareware-Tools: Festplatten-Aufräumer

„Ich kann mich noch gut erinnern, wie aufgeregt ich beim ersten Mal war...“

Dagegen waren meine Übungsflüge das reinste Zuckerschlecken. Es gab keine plündernden Gegner, mit Sprengstoff beladene Zero-Kampfflugzeuge oder Kate-Bomber, die aus dem Sonnenaufgang geradewegs auf mich zuflogen.

Aber dann ertönte das Signal, und ich war hellwach. Meine Sinne registrierten den Gestank brennenden Öls, die Gischt des Salzwassers und wurden durch den ohrenbetäubenden Lärm der Motoren und Flaggeschütze betäubt. Im Cockpit verschwammen die Instrumente vor meinen Augen. Aber als mir der Einsatzleiter den Befehl zum Starten signalisierte, übernahm mein Fluginstinkt die Kontrolle über meine Wildcat. Ich ließ die Maschine aufheulen, bekreuzigte mich und düste los.

Innerhalb von wenigen Sekunden schoß ich über den blauen Pazifik, und alles erschien so einfach. Aber als mir die ersten Kugeln um die Ohren flogen, gab es keine Zweifel mehr. Ich mußte den Lauf der Geschichte ändern, um den Männern, die Pearl Harbour, Midway und Guadalcanal mit dem Leben bezahlten, einen Dienst zu erweisen. Und ich wollte zurück nach Hause, um Dich wiederzusehen.

Bis dahin mache ich es mir erst einmal im Himmel gemütlich...

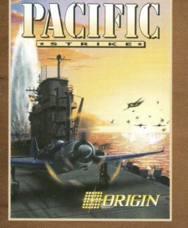
PACIFIC STRIKE











ORIGIN
We create worlds.

Zusätzliche Sprachausgabe (Speech Accesory Pack) erhältlich.

Intel486™ DX2 empfohlen.

EA DIRECT

Vertrieb durch Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh. Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt: 05241/24307.

AUSZEIT FÜR KONSOLEN

Als PC-Player-Redakteur Boris Schneider durch die Hallen der CES in Las Vegas wandelte, sah er Amerika, wie es leibt und lebt. An jeder Ecke wurden neue CD-ROM-Spielsysteme angekündigt und vorgeführt. Die Liste beginnt bei CDi und CD32, geht über Sega-CD und 3DO und endet bei den Ankündigungen für Sony Playstation, Sega Saturn, Jaguar-CD und dem ominösen Project Reality von Nintendo. An den Messeständen sind die Plakate bunt, die Marktschreier laut, die neben den Konsolen plazierten Blondinen vollbusig - Amerika eben.

Die Hersteller der CD-Konsolen müssen so viel Aufwand treiben, um von ihren kläglichen Erfolgen abzulenken. Denn während sich manche Firma über zehntausend verkaufte Exemplare pro Monat tierisch freut, gehen inzwischen beinahe täglich so viele CD-ROM-Laufwerke für PCs über die Ladentische. Programme wie »Rebel Assault« brechen Verkaufsrekorde. Gute Software steht in den Regalen, die Hardwarepreise fallen fast stündlich - wer schon einen PC hat (und das sind in USA immerhin 10 Prozent aller Familien), kennt keinen Grund, zu einer Konsole zu greifen.

Verloren haben Sega, Sony & Co. deswegen noch lange nicht. Denn die Zahl der Multimedia-Nieten auf PC steigt. So heiße Luft wie auf manchem »interaktivem Film« haben wir schon lange nicht mehr gesehen. Wenn solche üblen Titel demnächst die wenigen Spitzenprogramme in den Hintergrund drängen, sehen sich die verärgerten Multimedia-PC-Käufer vielleicht doch nach einem anderen CD-Spieler um, bei dem ein Hersteller allen Softwareanbietern gehörig auf die Finger guckt.

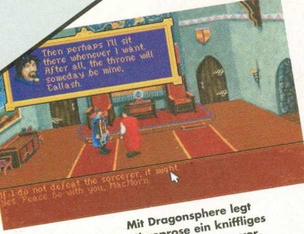
Der PC hat jetzt die Macht, den Spielemarkt auch im »Spielzeug«-Segment anzugreifen. Einen Multimedia-PC als Konsole zu tarnen, kann doch nicht so schwer sein. Kommt so ein Gerät dieses Jahr auf den Markt und hören die Softwareproduzenten auf, trübselig langsame und langweilige Windows-CDs zu produzieren, dürfen sich alle anderen CD-Formate ganz warm anziehen.

Viel Spaß beim Lesen von Messebericht, Spieletests und besonders guten Lösungen wünscht:

Ihr PC-Player Team







Mit Dragonsphere legt Microprose ein kniffliges Fantasy-Abenteuer vor. Wir testen's auf Seite **52**

Neue Spiele braucht das Land: Die CES-Neuheitenschau in Las Vegas enthüllte zahlreiche Top-Projekte. Origin stellte z.B. sein SF-Adventure Bioforge vor. **14**



Schwere Spiele schnell gelöst: Unser Tips-Teil bietet unter anderem einen Player's Guide zum neuen Star-Trek-Adventure Judgment Rites

102



Traue nie einem Zombie mit Schrotflinte: Alone in the Dark 2 offenbarte im Test gruselig schwere Action-Sequenzen

54

AKTUELL

RUBRIKEN

SOFTWARE

HARDWARE



Die Kugel rollt wieder: Pinball Fantasies bietet gesteigerte Flipperfreuden
70

Endlich gibt's Sim City 2000 für den PC! Ob die neue Städtebau-Simulation die Erwartungen erfüllt, verrät unser Test ab Seite
40

»Grrr... wo ist mein Bildschirmschoner?«. Die neue Welle der Windows-Screensaver beschert viel Prominenz von Terminator bis zum Incredible Hulk. Unsere Vergleichstabelle hilft Ihnen beim Schonerkauf
96

SPIELE-TESTS

CD-ROM-SPIELE

TIPS & TRICKS



BILD: IMAGE BANK

NEUHEITEN IM NEONLICHT

CD-ROM, Super VGA und Video: Die jüngsten Entwicklungen der großen US-Hersteller nutzen die neuen Hardware-Gimmicks weidlich aus. Auf der CES-Show in Las Vegas wurden die Weichen für den weiteren Verlauf des Spiele-Jahrgangs 1994 gestellt.

Das Spielejahr 1994 wurde in Las Vegas eröffnet: Vom 6. bis 9. Januar zeigten die Softwarefirmen aus USA und dem Rest der Welt, was unsere PCs in den nächsten Wochen und Monaten erwartet. Die wichtigsten Trends im Überblick: Das CD-ROM hat sich endgültig durchgesetzt; fast die Hälfte aller Neuvorstellungen soll es in erweiterten CD-Versionen geben. Auch die Zahl der reinen CD-ROM-Spiele steigt. Die vielbeschworene Allianz von Hollywood und Computerspiel kommt aber nur schleppend voran – richtige Schauspieler tauchen nur selten in Spielen auf. Dafür können sich Hersteller von teuren Grafikcomputern und Spezial-3D-Software freuen: Fast jedes Softwarehaus entwickelt Animationen mit Rechnern von Silicon Graphics und Programmen von Wavefront und Alias Research. Und mehrere Trends deuteten darauf, daß der Pentium-Chip von Intel Ende 1994 preiswerter sein wird als heute ein 486. Mehr dazu im Hardwareteil unseres Messeberichts auf Seite 18.

Die Computerspiele stellen wir Ihnen alphabetisch nach Firmennamen sortiert vor. Die Reihenfolge ist also keine Wertung der Redaktion.

Access

Ein neuer »Links«-Titel ist bei Access schon in Arbeit – mehr Informationen rückten die Golfprofis aber nicht raus. Dafür zeigten sie mit **Under a Killing Moon**, daß man in Sachen schneller 3D-Grafik einiges dazu gelernt hat. Die grafische Gestaltung des Spiels läßt sich am ehesten mit »7th Guest in Echtzeit« beschreiben – die Räume sind ähnlich detalliert wie beim genannten Horrorspiel, werden allerdings »live« berechnet, so daß sich der Spieler völlig frei darin bewegen kann.

Verblüffende Effekte stellen sich ein, wenn man beispielsweise aus einem Fenster heraus auf eine komplette Straße mit mehreren Häusern und Gegenständen auf dem Boden blicken kann. Zur 3D-Grafik gesellen sich gefilmte Videoclips mit halbwegs bekannten Schauspielern wie Brian Keith (diverse Fernsehserien) oder Margot Kidder (Lois Lane aus den Superman-Filmen). Sage und schreibe zwei CD-ROMs braucht das Super-VGA-Epos, welches voraussichtlich im April erscheinen wird.

»Under a Killing Moon« bietet verblüffende Echtzeit-3D-Grafik

Activision

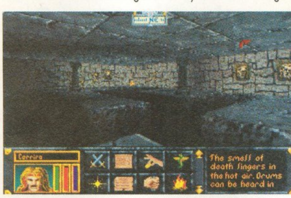
Mechwarrior 2 ist immer noch nicht auf dem Markt, weil Activision zahlreiche Veränderungen am Spieldesign vorgenommen hat. Durch den Erfolg der CD-ROM-Version von »Return to Zork« angestachelt wird es eine wesentlich erweiterte CD-Fassung geben. Außerdem wird MW2 ein neues Modem von AT&T unterstützen, das gleichzeitig Sprache und Daten übertragen kann. So hat man die Möglichkeit, seinen Modem-Mitspielern während des Spieles Kommandos oder Beleidigungen zuzurufen. Außerdem wird es kurz nach Erscheinen auch eine Datendiskette geben.

American Laser Games

Nachdem »Mad Dog McCree« sich recht gut verkauft hat, wird American Laser Games seine komplette Spielhallen-Palette für PC-CD-ROMs umsetzen. Die spielerisch alle sehr ähnlichen Titel **Mad Dog II: The Lost Gold**, **Who Shot Johnny Rock?**, **Crime Patrol**, **Space Pirates** und **Drug Wars** sind recht aufwendig gestaltet – man merkt, daß der Hersteller sich nach und nach immer teurere Videoszenen leisten konnte und bei Drug Wars ganze Schnellboote und Häuser in die Luft jagt. Alle zwei bis drei Monate soll einer der Titel erscheinen; außerdem wird an einer Pistole für PCs gearbeitet, die dem Spieler das echte Spielhallen-Feeling ins Haus bringen soll.

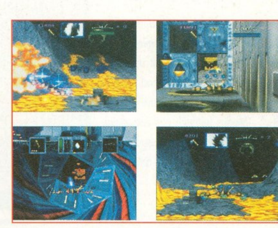
Bethesda Softworks

Im Prinzip nichts neues bei Bethesda: Die drei Titel »The Elder Scrolls: The Arena«, »Delta V« und »NCAA: Road to the Final Four 2« wurden schon auf der letzten CES angekündigt. Diesmal gab es aber erstmals spielbare Versionen zu sehen. Bei **The Elder Scrolls: The Arena** handelt es sich um ein 3D-Rollenspiel, das von sich in Anspruch nimmt, ein komplettes Land mit 400 Städten, neun Provinzen und mehreren hundert Charakteren auf insgesamt 10 Millionen Quadratkilometern Fläche durchzusimulieren. Dabei wird das gleiche 3D-System verwendet, welches Bethesda in »Terminator: Rampage« einsetzte.



3D-Grafik auf 10 Millionen Quadratkilometern gibt's bei »Elder Scrolls: Arena«

Delta-V, vom Hersteller als »Virtual Reality Flightsim« gefeiert, entpuppte sich als relativ simples Action-Spiel, bei dem Raumschiffe durch einen Graben, ähnlich dem im Todestern bei Star Wars, rasen. Das Basketballspiel **NCAA: Road to the Final Four 2** bietet 3D-Grafik in Super-VGA und ähnelt damit dem Spiel »Jordan in Flight«; hier wird allerdings ein richtiges Basketball-Match mit fünf Spielern in jeder Mannschaft auf den Schirm gebracht.



Das 3DO-Actionspiel »Total Eclipse« soll für PCs umgesetzt werden

Crystal Dynamics

Auch wenn man der führende Publisher von 3DO-Spielen ist: Von Produkten für diese erst letzten Oktober erschienene Konsole alleine wird Crystal Dynamics nicht satt, denn weltweit sind gerade mal 20.000 3DO-Einheiten verkauft. Deswegen wird im Geheimen an PC-Versionen von 3D-Actionspielen wie **Total Eclipse** gebastelt. Der neueste Streich von Crystal Dynamics erscheint sogar parallel für 3DO und PC: **The Horde** ist eine Meute roter, allesfressender Monster, die ein mittelalterliches Land zu verschlingen bedroht. Sie übernehmen die Rolle eines Küchenjungen, der dem König bei einem Bankett das Leben rettet und dafür die ehrenvolle Aufgabe erhält, das Königreich vor der wilden Horde zu schützen. Sein gefährlichster Gegner ist der Schatzkanzler, der den Küchenjungen auf die wildesten Arten umzubringen versucht. »The Horde« besteht aus einem Actionteil, bei dem der Spieler in einer Schräg-Oben-Perspektive die Monster abzuwehren versucht, und diversen Videosequenzen, die echte Hollywood-Qualität haben und nur in den CD-ROM-Fassungen zu sehen sind. Die CD-Version soll neben Software-Video auch MPEG-Video, sprich die Reel Magic-Karte, unterstützen.

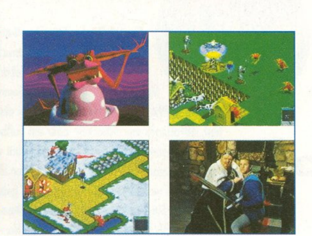
Dynamix

Auch Dynamix läßt Metall krachen: Die Aces-Macher zeigten eine erste Version von **Metaltech: Battledrome**, einem Roboterduell, das sich als Modem-Spiel zu einer regelrechten Liga mit bis zu hundert Spielern ausbauen läßt. Die Piloten können sich ihre eigenen Roboter ausstatten und in diversen Spielmodi in eine Arena schicken. Zwar sind bei dieser PC-Version nur zwei Spieler pro Arena erlaubt, doch eine erweiterte Online-Version mit bis zu acht Spielern gleichzeitig soll im Sommer über das »ImagiNation Network« (ehemals »Sierra Network«) angeboten werden.

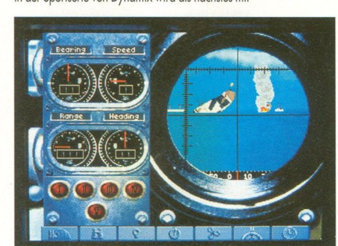
Während Battledrome ein reines Duell ohne großartige Handlung ist, soll schon Ende 1994 eine Fortsetzung erscheinen. **Metaltech: Earth Siege** wird dann eine Hintergrundstory benutzen, bei der Aliens die Erde erobern wollen und nur die eigentlich als Sport-Kampfmaschinen gedachten Roboter die Menschheit retten können.

In der Sportserie von Dynamix wird als nächstes mit

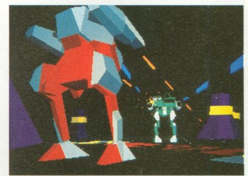




»The Horde« verbindet eigens gefilmte Videoszenen mit einem Actionspiel im 3D-Look



Nur nicht seekrank werden: »Aces of the Deep« bietet tückisch echt wirkende Wellengrafik



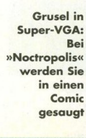
Roboter-Duelle per Modem: »Battledrome« von Dynamix ist der Start zur neuen »Metaltech«-Reihe

Front Page Sports: Baseball ein weiterer amerikanischer Nationalsport auf Diskette gebannt. Voraussichtlicher Termin: Sommer 1994. Zur Zeit wird bei Dynamix diskutiert, ob danach ein Eishockey- oder ein Fußball-Spiel die Reihe fortsetzen soll; die Popularität von Soccer während der Weltmeisterschaft in den USA wird hierbei wahrscheinlich den Ausschlag geben. Die U-Boot-Simulation **»Aces of the Deep«** konnte auf der Messe testgefahren werden. Hervorstechendes Merkmal: 3D-Grafik, die Sie durch Wellenbewegung seekrank werden läßt. Die Programmierer wollen noch im Frühjahr fertig werden.

Electronic Arts

Horror, Grusel und eine Prise Sex machen sich immer gut. Selbst Electronic Arts kann sich beim zu erwartenden Verkaufserfolg nicht zurückhalten und produziert das Adventure **Noctropolis**, das sowohl auf Diskette als auf CD-ROM erhältlich sein wird. In dem Super-VGA-Spiel übernimmt der Spieler die Rolle eines Comic-Fans, dessen Lieblingscomic vom Verleger eingestellt wird. Als trotzdem auf geheimnisvolle Weise ein weiteres Heft als »Limited Edition« im Briefkasten des Spielers erscheint, geht der Ärger los – die Comic-Bösewichter wollen nämlich in die »echte« Welt wechseln, um dem Sterben des Comics zu entgehen und ziehen dazu die Leser in das Heft hinein. Zusammen mit dem Helden des Hefts versuchen Sie, diese Pläne zu vereiteln. »Noctropolis« enthält laut Electronic Arts schon in der Disketten-Fassung fast 60 Minuten Video-Animation der einzelnen Charaktere und entsprechend mehr Filmclips in der CD-ROM-Version. Erscheinungstermin für das morbide Adventure ist voraussichtlich März.

Bullfrog hat seit der ECTS in London im Oktober wieder mal einiges an **Themepark** geändert. Neben einer neuen CD-ROM-Fassung, die zahlreiche 3D-Animationen enthalten soll, haben die Programmierer am Spielablauf gebastelt und drei verschiedene Spielmodi eingebaut, die vom Sandkasten-Modus (einfach nur zugucken) bis zur voll ausgebauten Business-Simulation reichen.



Grusel in Super-VGA: Bei »Noctropolis« werden Sie in einen Comic gesaugt

Gametek

Kaum daß »Elite II – Frontier« sich eine kleine Fan-Gemeinde sichern konnte, will Gametek auch schon den nächsten Weltraumkampf-und-Handels-Simulator an den Mann bringen. **Nomad** soll im Gegensatz zum Vorbild wesentlich mehr Grafiken, diverse Aliens sowie eine durchgehende Story haben. Nomad wird schon in Kürze erscheinen. Unter dem Titel **The Kings Table** erscheint ein Brettspiel, das unter dem Namen »Ragnarok« schon mal zu haben war und nur minimal aufpoliert wurde.

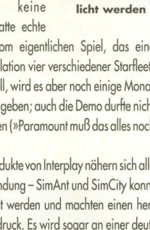
Voller Stolz verkündete Gametek, das offizielle Spiel zum Film **The Beverly Hillbillies** anbieten zu können. Im Film geht es um eine rückständige Farmer-Familie, die auf Öl stößt und als Millionäre nach Beverly Hills zieht. Dort können sie ihren rustikalen Lebensstil aber nicht ganz ablegen. Im Spiel wird die Großmutter der Hillbillies entführt – wie spannend. Zu ungläubig hochgezogenen Augenbrauen führte die freudige Verkündung, daß Gametek dieses Spiel für den europäischen Markt direkt vom Hersteller Capstone lizensiert hat. Zu Capstones bisherigen Errungenschaften gehört unter anderem »Terminator 2 Chess Wars«. Capstone hat Gametek sogar ein paar weitere Spiele aufs Auge gedrückt: **Homey D. Clown** ist die Umsetzung eines TV-Sketches (muß eine billige Lizenz gewesen sein). Ein Lernprogramm soll **Discoveries of the Deep** sein, bei dem man mit einem U-Boot nach Fossilien, Pflanzen und Schiffswracks sucht und sogar versunkenen Atom-Müll beseitigt.

Außerdem übernimmt Gametek den Europa-Vertrieb von **The Journeyman Project** (Test in PC Player 2/94). Eine deutsch synchronisierte Fassung soll im Februar erscheinen.

Dämlicher Name, ansehnliches Spiel: »Zombie Dinos from the Planet Zeltoid«

Interplay

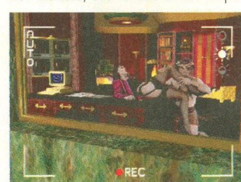
Den Titel »coolstes Demo der Messe« hat sich Interplay für seinen 3-Minuten-Videoclip zu **Star Fleet Academy** verdient. Die Super-VGA-Animation zum Thema »Die fünf häufigsten dummen Fehler eines angehenden Raumschiffkommandanten«, bei der Raumschiffe in Berge krachen (»Man berechne die Masse eines Planeten, bevor man einen Standard-Orbit programmiert«) oder durch Laserbeschuß verglühen (»Klingonen nehmen keine Gefangenen«) hatte echte Kino-Qualität. Vom eigentlichen Spiel, das eine Super-VGA-Simulation vier verschiedener Starfleet-Schiffe werden soll, wird es aber noch einige Monate nichts zu sehen geben; auch die Demo durfte nicht fotografiert werden (»Paramount muß das alles noch absegnen«).



Coming soon: Nur das Logo darf zur Zeit veröffentlicht werden

Die CD-ROM-Produkte von Interplay nähern sich alle endlich der Vollendung – SimAnt und SimCity konnten schon gespielt werden und machten einen hervorragenden Eindruck. Es wird sogar an einer deutschen Synchronisation gearbeitet. Näheres zu diesen Titeln konnte man schon in PC Player 12/93 lesen. Das markige Statement »Interplay produziert demnächst nur noch CD-ROM-Produkte« wurde durch einen frisch unterzeichneten Vertrag besiegelt, der Interplay die Rechte für die besten CDi-Spiele gibt. Titel der Philips-CD-Konsole werden also demnächst auch auf PCs zu spielen sein.

Den Anfang machen das Sex&Crime-Adventure **Voyeur**, bei dem man mit dem Fernglas einen amerikanischen Präsidentschaftskandidaten bespitzelt, sowie **Zombie Dinos from the Planet Zeltoid**, eine Kombination aus Lernpro-



Mit Fernglas und Videokamera linsen Sie bei »Voyeur« anderen Leuten in die Fenster.



Jetzt mit 3D: Das neu umgebaute »Themepark« von Bullfrog wird in der CD-ROM-Version solche Animationen enthalten

Das neue PC-SPIELE-DISC-Magazin

Maniac Mansion - das Top-Adventure vom Spieleprofi LUCASARTS zum Supersparpreis!



Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.
»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpreter, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.
Hol Dir den Riesenspaß für nur 19,80 DM.

Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab 16. Februar 1994 im Zeitschriftenhandel.

Professional Draw light setzt neue Highlights!

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen, Gestalten, Illustrieren und Layouten ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farbdarstellungen, Grafik-Tools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen, Im- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen – Professional Draw light läßt keine Wünsche offen.
Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden Ihnen weitere faszinierende Anwendungen geboten.

Die PC-POWER-DISC 1 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

WELCOME CES

gramm und Strategiespiel, bei dem Sie die Dinosaurier aus den Klauen von Aliens retten müssen.

Ansonsten spielt man bei Interplay »Wir warten auf Stonekeep«. Auf die monatelangen Verzögerungen angesprochen meinte Interplay-Chef Brian Fargo grinsend: »Wir machen eben keine Kompromisse bei der Qualität«. Nur einen Handzettel gab's für **Dungeon Master II** – offenbar haben die Programmierer von F.T.L. noch immer keine einzige 256-Farben-Grafik fertiggestellt, denn eine (nicht veröffentlichte) fertige 16-Farb-Version lagert schon im Stahlschrank von Interplay.

Legend Entertainment

Dreimal »Spellcasting« ist genug. Ober-Komiker Steve Mertzky bastelt gerade an der **Superhero League of Hoboken**, einem Grafikadventure, das in gar nicht allzu ferner Zukunft handelt. Nach einem Atomkrieg ist die Erde verwüstet und wird von seltsamen Mutationen bewohnt. Nur im verschlafenen Vorort Hoboken haben sich ein paar Superhelden versammelt, welche die Zivilisation noch retten wollen. Die neuen Helden haben so unverschämt nützliche Superkräfte wie »Rost erzeugen«, »mit sechsbeinigen Tieren reden« oder »Cholesterinspiegel erhöhen«. Um diese Kräfte einzusetzen, wird das Adventure auch Rollenspiel-Elemente enthalten: In Kampfszenen darf man sich mit Robotern, Riesen-Insekten und mutierten Ex-Politikern auseinandersetzen. Erscheinungstermin der schrägen Story: Voraussichtlich Mai.



Heute schon einen mutierten Politiker bekämpft? »Superhero League of Hoboken« bietet Rollenspiel-Elemente im Adventure

LucasArts

Kein neues Adventure in Sicht, doch Veränderungen im Detail: Das von Steven Spielberg entworfene Adventure **The Dig** wird nach neuesten Plänen nur auf CD-ROM erscheinen und deswegen vom Programmierteam nochmal komplett aufgerollt. Mehr Grafik, mehr Sprache und stapelweise Filmsequenzen sollen das Programm zum ersten echten CD-ROM-Adventure von LucasArts machen. Wegen der vielen Änderungen schmiß Brian Moriarty das Handtuch und ist damit der dritte Programmierer, den LucasArts mit »The Dig« verschlissen hat. Jetzt kümmern sich Hal »Indy Atlantis« Barwood und Sean »Sam & Max« Clark um das Projekt – viel Glück. Neuer Termin: Weihnachten 1994. Erste Fortschritte gibt es bei der Programmierung von **TIE Fighter** zu vermelden. Ob das Team um Larry Holland aber den April-Termin schafft, darf man bezweifeln; das Messedemo war noch nicht sehr weit fortgeschritten und bot gegenüber X-Wing nur unwesentliche Verbesserungen. Wegen des großen Erfolges von »Rebel Assault«, das innerhalb von vier Wochen die Verkaufszahlen des bisherigen CD-ROM-Spitzenreiters »7th Guest« überbot, ist schon ein Spiel mit dem Code Namen »Assault Two« in Arbeit. Termine und Handlung sind aber streng geheim.

Erste Design-Studien von »Harvester« versprechen Grusel der wenig subtilen Art

Mallard

Bekannt geworden ist Mallard durch seine Zusatzprogramme zum Microsoft Flight Simulator. Neben den Scenery-Disketten »San Francisco« und »Washington« hat Mallard jetzt das erste Utiltity für die Version 5.0 der Simulation zusammengestellt. **Flight Simulator Flight Shop** ist zum einen ein Design-Programm für eigene Flugzeuge, zum anderen einen Editor für »Adventures«, interaktive Flugrouten die etwas Spielwitz in die ansonsten immer gleiche Simulation bringen sollen. Außerdem können Sie Ihre eigene Sprache digitalisieren und in Kommandos vom Tower einbauen.

Apropos **Tower** – die gleichnamige Simulation einer Flughafen-Kommandozentrale läßt noch etwas auf sich warten; zur Zeit wird der Februar für dieses Windows-Programm angepeilt. Weitere Scenery-Disketten für FS 5 sind in Arbeit: Las Vegas steht als nächstes auf dem Plan, was gerade bei Nachtflügen für eine spektakuläre Neonlicht-Kulisse sorgen sollte.

Ansonsten überraschte Mallard mit Plänen für eine ganze Reihe von Produkten, die nichts mit Flugsimulationen zu tun haben. Ein Science-fiction-Action-3D-Spiel mit dem Namen **Warpoint** wurde ebenso angekündigt wie eine Simulation des neuen Space-Shuttles mit Namen **Space Clipper**. Außerdem soll ein Adventure namens **G-Nome** programmiert werden und eine Sammlung von Windows-Actionspielen unter dem Namen **First Action Pak** erscheinen.

Merit Software

Man kann auch übertreiben: Wenn Merit großspurig ankündigt, daß das Grusel-CD-ROM-Adventure **Harvester** vom »Autoren von Wing Commander, Privateer und Strike Commander« geschrieben wurde, meinen die damit nicht etwa Chris Roberts oder einen anderen genialen Programmierer von Origin. Vielmehr hat besagter Gilbert P. Austin die Dialogtexte der genannten Spiele geschrieben. Trotz dieser fast schon unverschämten Werbung sah die Video-Demo gar nicht mal schlecht aus. Eines Tages wachen Sie ohne Gedächtnis in einer Kleinstadt auf; einer schönen Frau ist es ähnlich ergangen. Angeblich wollten sie beide in ein paar Tagen heiraten. Daß es hier



Neu von Origin: »Wings of Glory« läßt Sie gegen Zeppeline antreten

nicht mit rechten Dingen zugeht, merken Sie spätestens, als ein geheimsvoller Killer von einer Leiche nur Schädel und Wirbelsäule zurückläßt und der Arzt trotzdem auf dem Totenschein einen »natürlichen« Tod bezeugt... Das CD-ROM-Adventure wird uns voraussichtlich im Herbst eiskalt über den Rücken fahren.

Mission Studios

Dieses neue, kleine Softwarehaus entstand aus einem Streit der beiden Geschäftsführer von Velocity, Hersteller von »Jetfighter« und »Spectre«, die sich trennten; ein Teil der Crew bildet jetzt die Mission Studios. Deren erstes Spiel wird die Weltraumsimulation **Battlecruiser 3000 AD** sein, bei der Sie ein riesiges Schlachtschiff durch das All steuern und insgesamt 75 Crewmitgliedern Befehle geben. Natürlich können Sie sich auch selbst an Bord eines der 4 kleineren Interceptor-Schiffe setzen, um Einsätze auf Planeten zu fliegen. Starttermin ist voraussichtlich März. Außerdem hat sich Mission Studios das Jetfighter-Team geschnappt und arbeitet gerade an **Jetfighter III**, welches im Herbst erscheinen soll.

New World Computing

New World, bekannt durch Might & Magic, stellte wider Erwarten kein neues Rollenspiel aus dieser Serie vor. Immerhin gab es aber die CD-ROM-Version von **Might & Magic: World of Xeen** zu sehen, in der die beiden Xeen-Spiele zusammengefaßt und mit durchgehender Sprachausgabe ausgestattet sind. **Heroes of Might & Magic** ist ein Strategiespiel für einen einzelnen Spieler, der sich gegen drei Computergegner durchsetzen muß. Die Helden sollen in Super-VGA-Grafik über den Bildschirm laufen. Mit zwei weiteren Ankündigungen verläßt New World das bekannte Terrain der Rollenspiele und tut tatsächlich neue Welten auf: **Inherit the Earth: Quest for the Orb** soll ein Adventure werden, das allerdings innerhalb einer ungewöhnlichen Vogelperspektive gespielt wird. Mit futuristischen Panzergefechten beschäftigt sich **Zephyr**, ein 3D-Actionspiel, das sowohl für einzelne Spieler, wie für den Netzwerkeinsatz mit bis zu sechs menschlichen Piloten konzipiert wird. Alle neuen Titel sind für den Juni 1994 angekündigt.

Origin

Neben einer erneuten Präsentation von Ultima 8 und zwei neuen Science-fiction-Spielen (die wir auf der Seite 14 separat vorstellen), erweiterte Origin seine Serie von Flugsimulationen. **Pacific Strike** ist schon seit längerem angekündigt und soll in Kürze erscheinen; die dritte Simulation mit dem Strike-Commander-Grafiksystem wird **Wings of Glory 1917-1918** sein. Fünf verschiedene Flugzeuge, von der Sopwith Camel bis zur Fokker DR 1, können im Laufe des Spiels gesteuert werden. Neben entsprechenden Gegnern in ähnlichen Maschinen nehmen Sie es auch mit großen Ballonen und Zeppelinen auf.

Einige Features scheint man sich sehr genau bei Dynamix »Red Baron« angesehen zu haben: Ein Instant-Mission-Generator baut aus ein paar Angaben über die Gegnerstärke schnell eine Zufallsmission zusammen, ein Videorecorder darf auch nicht fehlen. Über einen Zwei-Spieler-Modus wird noch nachgedacht; wenn die Programmierer ihn nicht bis zum Sommer fertig bekommen, erscheint Wings of Glory ohne diesen Modus, der dann aber vielleicht auf einer Zusatz-Diskette nachgeliefert wird.

Weitere Neuheiten: Eine CD-ROM-Fassung von **Shadowcaster** mit zwei neuen Leveln, erweiterter Musik und durchgehender Sprachausgabe wird im März erwartet. Die Privateer-Zusatzdiskette **Righteous Fire** soll schon Ende Februar über die Ladentische gehen. In den neuen Privateer-Missionen jagen Sie der Steltek-Kanone nach, die Ihnen von einer finsteren Macht gestohlen wurde. Kurz nach der Mission-Disk wird es auch eine CD-ROM-Version von Privateer geben, welche diese Zusatzdiskette enthält.

Sierra Online

Keine Quest in Sicht – Zu Weihnachten hat Sierra sein Adventure-Pulver verschossen und wird in der ersten Jahreshälfte 1994 keines der üblichen Produkte (bis auf einige CD-ROM-Nachzügler) auf den Markt bringen. Deswegen stand Sierras Hotelsuite ganz im Zeichen von **Outpost**, einem Science-fiction-Strategiespiel, bei dem Sie die Leitung für den Exodus vom Planeten Erde übernehmen. Sie schicken Sonden zu entfernten Sternen, terraformen dort gefundene Planeten und bauen so Kolonien, die das Überleben der Menschheit sichern, während die Erde kurz vor der Zerstörung durch einen Meteor steht. Outpost erinnert in weiten Strecken an ein Sim City im Weltall und bietet brillante Grafik-Sequenzen, die allerdings ein CD-ROM sowie Windows 3.1 zur Voraussetzung haben. Über eine stark abgespeckte Disk-Version wird noch nachgedacht, die CD soll im März auf die Reise gehen.

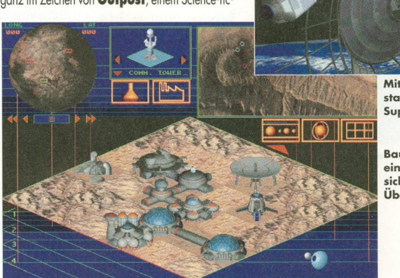
Sony Electronic Publishing

Die Tochterfirma des Elektronik-Riesen Sony hatte schon vor Monaten bekanntgegeben, die Lizenz des amerikanischen Sport-TV-Senders ESPN erworben zu haben; allerdings wollte man nur Videospiele programmieren. Jetzt hat man sich aber doch entschlossen, PC-CD-ROM-Versionen von **ESPN Baseball Tonight** und **ESPN Football** zu veröffentlichen. Termin ist der Spätsommer 1994.

Spectrum Holobyte / Microprose

Der Messestand von Spectrum Holobyte / Microprose (die Firmen haben vor kurzem fusioniert) stand im Zeichen des neuen Raumschiffs Enterprise. **Star**

Mit »Outpost« wird Sierra stapelweise Animationen in Super-VGA-Qualität anbieten



Bauen Sie eine Kolonie auf einem anderen Planeten und sichern Sie in »Outpost« das Überleben der Menschheit

WELCOME CES

A Aktuell

Trek: The Next Generation erscheint unter anderem für PCs mit CD-ROM-Laufwerken. Das Spielschema erinnert an die Star-Trek-Adventures von Interplay: Einerseits geben Sie auf der Brücke den einzelnen Offizieren Kommandos, um so im All zu navigieren und Gefechte mit Borgs und anderen Gegnern auszutragen. Andererseits können Sie sich auf Planeten herunterbeamen und dort in einer Adventure-Sequenz diverse Rätsel lösen. Das Ganze wird in Super-VGA-Grafik dargestellt. Mehrere Dutzend Planeten und parallel ablaufende Handlungsstränge sollen die neue Generation aber komplexer machen als die Spiele um die Mannschaft von Kirk & Co.

Ansonsten zeigte sich Spectrum Holobyte als geschickter Vermarkter alter Ideen: Eine neue Datendiskette zum Falcon 3.0 namens **F/A-18 Hornet** sollte einerseits von den sehr konkreten Gerüchten um »Falcon 4.0« (kommt wahrscheinlich Ende 1994), andererseits vom jetzt zwei Jahre verspäteten A-10-Simulator ablenken. Wichtigstes Feature der Hornet-Diskette: Ein weiterer Update für »Falcon 3.0« und »MiG-29«, der wieder mal eine Reihe von Fehlern beseitigt. Damit hat Spectrum Holobyte endgültig den Weltrekord für die meisten Updates an einem Spielprogramm (inzwischen sieben) in der Tasche. Außerdem wird es Falcon und MiG als CD-ROM-Versionen geben – allerdings jeweils einzeln und nicht etwa als preiswertere Sammel-CD. Immerhin wird jede der beiden CDs einen knapp 60 Minuten langen Videofilm namens »Art of the Kill« enthalten, der grundsätzliche Tricks der Jet-Piloten lehren soll.

Noch eine Falcon-Data-Disk: Das wichtigste an »F/A-18 Hornet« ist aber wohl der neue Falcon-3-Upgrade

Nachdem den russischen Programmierern kein weiteres -tris-Spiel mehr einfiel, bringt Spectrum Holobyte ein CD-ROM namens **Tetris Gold** auf den Markt, das alle bisher erschienenen Tetris-Varianten enthält. Dazu gehören »Tetris«, »Tetris Classic«, »Super Tetris« »Welltris«, »Faces...Tris III« sowie »Wordtris«. Zum Auffüllen des CD-ROMs gibt es dann noch ein Ur-Tetris (der erste Prototyp der russischen Programmierer) sowie ein Interview mit dem Tetris-Erfinder, Alexey Pajitnov.

Der Microprose-Teil des Firmenimperiums stellte die neue Flugsimulation **1942: The Pacific Air War** vor, die den bisherigen Throninhaber »Aces of the Pacific« vertreiben will. Wichtigstes Feature: Ein Modem-Zwei-Spieler-Modus. Zehn verschiedene amerikanische Flugzeuge werden simuliert, wichtige Schlachten wie der Kampf um die Midway nachgestellt. Und natürlich gibt es, wie uns die Pressemitteilung verheißt, »die beste 3D-Grafik der Spieleindustrie«. Wir warten mit Spannung.

Nicht selber fliegen kann man im Strategiespiel **U.F.O.**, bei dem Sie den Angriff Außerirdischer abwehren müssen, indem Sie die Truppen der Erde in den Kampf schicken. Eine weitere Neuerscheinung wird Microprose wahrscheinlich nicht in Deutschland anbieten: **Across the Rhine** stellt die Panzerschlachten zwischen Amerikanern und Deutschen am Ende des Zweiten Weltkrieg dar.

S.S.I.

Der 1001-Nacht-Boom, der dank Disney's Aladdin-Film eingesetzt hat, ist auch an S.S.I. nicht spurlos vorübergegangen. **The Genie's Curse** aus der AD&D-Serie »Al-Qadim« läßt den Spieler durch Arabien wandern, um den Haus-Flaschengeist der Familie zu retten. Technisch ähnelt das Ganze »Shattered Lands«, aber spielerisch sind die Unterschiede gewaltig: Mehr Action und weniger Puzzles, ein einzelner, vordefinierter Charakter und noch vereinfachtere Steuerung lassen die Rollenspielelemente sehr stark in den Hintergrund treten. Auf den Aladdin-Vergleich angesprochen meinte ein S.S.I.-Mitarbeiter nur trocken: »Immerhin haben wir kein Dinosaurier-Spiel gemacht«. Auch wieder wahr. Die CD-ROM-Version von Genie's Curse wird, in bester S.S.I.-Manier, keine erweiterte Version sein und auch auf Festplatte installiert werden müssen (ca. 15 Megabytes).

Konkurrenz im eigenen Haus: Während das erwartete **Archon Ultra** auf der CES gar nicht gezeigt wurde (angebliche technische Probleme) stellte man schon **Dark Legions** vor, dessen Spielprinzip verblüffende Ähnlichkeiten zu Archon hat: Die beiden Spieler stellen Fantasy-Figuren auf ein Spielbrett, bewegen diese hin und her. Befinden sich zwei Figuren auf dem selben Feld, wird in einer Action-Sequenz gekämpft. Turniere zwischen zwei menschlichen Spielern können per Netzwerk oder Modem geführt werden. Identische CD-ROM und Disk-Versionen sind in Arbeit.

Das Vampir-Szenario von AD&D namens »Ravenloft« kommt in **Strahd's Possesion** zu Ehren und ist S.S.I.s erster Versuch eines 3D-Rollenspiels in der Underworld-Tradition. Das Programm verwendet den Tall-Res-Modus mit 320 mal 400 Bildpunkten auf normalen VGA-Karten, dadurch kommt die 3D-Grafik besonders gut zur Geltung. Schon im Februar sollen Vampirjäger ihre Holzpflöcke spitzen können. Auch hier wird es eine identische CD-ROM-Version geben. Ebenfalls im Februar kommt die Fortsetzung zu »Great Naval Battles« auf den Markt, welches in Deutschland **Burning Steel** heißt. Der zweite Teil bringt neue spielerische Details und Super-VGA-Grafik, sowie eine gegenüber der Disk-Version unveränderte CD-ROM-Fassung.

Für den Juni hat S.S.I. geheimnisvoll ein reines CD-ROM-Produkt angekündigt. **Jorune: Tales of the Warpwalker** war allerdings noch nicht auf dem Messestand zu sehen.

FORTSETZUNG AUF SEITE 26 ▶▶▶



Ist der Knoblauch schon alle? In »Strahd's Possesion« kämpfen Sie gegen diverse Monster und Vampire

Viel Action, wenig Rollenspiel bei »The Genie's Curse«

Aufmarsch der Monster für »Dark Legion«, eine Kombination aus Brett- und Actionspiel

TORNADO

Im Auge des Sturms

PC ZONE - 93% Classic Award
"Tornado ist einfach Spitze."

PC REVIEW - 9/10
"Eine ausgezeichnete Simulation."

STRATEGY PLUS
"Tornado muß man einfach haben."

"TORNADO"
CD ROM
IBM-PC
Amiga

"OPERATION DESERT STORM"
IBM-PC
(Für dieses Produkt ist ein Original-"TORNADO" erforderlich.)

BEGRENZTE AUFLAGE, ENTHÄLT OPERATION DESERT STORM

PC Screen Shots

PC Screen Shots

Erhältlich in führenden Einzelhandelsfachgeschäften. Falls Sie Schwierigkeiten haben, rufen Sie die folgende Telefonnummer an: +44 276 684959

VISA Access

Koautoren von "Tornado Down"
"Ausgezeichnete Simulation! Er fliegt wie der richtige Tornado." ***- Hauptmann John Peters***
"Hervorragend - realistischer geht's nicht, es sei denn, Sie treten in die britische Luftwaffe ein." ***- Hauptmann John Nichol***

200 Fuß, 600 Knoten. Sie führen eine aus sechs Tornados bestehende Formation tief in feindliches Gebiet. Terrain-Folge-System eingeschaltet. Mission bis zum letzten Detail geplant. Sekundenbruchteilgenaues Timing für einen punktzielgenauen Synchronangriff.

- Von der Ausbildung am Simulator zu komplizierten Angriffen
- Unübertroffene Detailgenauigkeit
- 2 Spieler im Kampf gegeneinander
- Laser-gelenkte Bomben, JP233, Alarm und mehr
- An Authentizität unerreicht
- Nachtflug und schlechte Sicht

Diese Ausgabe in begrenzter Auflage enthält sowohl "Tornado" als auch "Operation Desert Storm" als Zusatz-Szenario (PC & CD ROM). Wer "Tornado" bereits besitzt, kann "Operation Desert Storm" auch einzeln erwerben.



Es ist der 17. Januar 1991, 1.00 Uhr. Ihre Tornado-Staffel hat eine Mission - die Vernichtung der irakischen Luftwaffenstützpunkte. Wenn es jemand schaffen kann, dann Sie!

In wenigen Stunden werden Sie mitten durch die undurchdringlichste Luftverteidigung in der Golfregion fliegen, und in der unwirtlichen Wüstenlandschaft kann man sich nirgends verbergen.

Merkmale der "Operation Desert Storm"

- Neues Fluggebiet mit Wüstenlandschaft
- Neue feindliche Flugzeuge und Militärfahrzeuge
- 18 neue Missionen, genau geplant für den sofortigen Einsatz

Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ.

WELCOME CES

Aktuell

TEXANER IM WELTRAUM

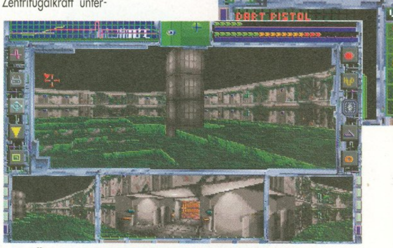
Nach dem Erfolg von »Wing Commander« und »Privateer« bastelt Origin an neuen Spielkonzepten im Science-fiction-Genre.

Die düsteren Zukunftsvisionen aus »Blade Runner« und den »Cyberpunk«-Romanen haben schon so manchen Programmierer zu einem entsprechenden Spiel-Szenario inspiriert. Jetzt springt auch Origin auf diesen Zug und verläßt damit den Krieg des Wing Commanders gegen die Kilrathi, der dem Softwarehaus aus Texas immerhin vier Bestseller (zuletzt Privateer) und diverse Missionsdisketten beschert hat. In den beiden neuen SF-Spielen sitzt man in keinem Raumschiff-Cockpit, sondern muß sich durch fremde Planeten und den gefährlichen Cyberspace schlagen.

System Shock ist das neue Spiel der Programmierer von »Blue Sky Software«, die schon die beiden Ultima-Underworld-Spiele für Origin entwickelten. Anstelle eines Dungeons in Britannia finden Sie sich hier auf einer verlassenen Raumstation wieder. Das letzte Lebenszeichen, das Sie aufspüren, ist eine Warnung vor dem Super-Computer Shodan, der nicht nur die komplette Station umprogrammiert hat, sondern sich jetzt auch den Computersystemen auf der Erde zuwendet. Die einzige Chance, Shodan zu stoppen, liegt in einem kleinen Ausflug in den Cyberspace – doch der Weg zum nächsten Computerterminal wird von Killer-Robotern und genetisch gezüchteten Monstern bewacht.

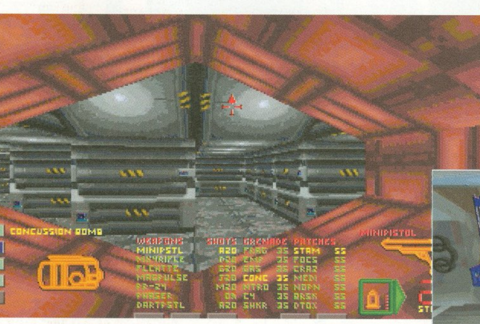
Wie auch bei den Underworld-Spielen wird die Umgebung Ihrer Spielfigur in 3D-Grafik angezeigt – keine »gemogelte« wie bei »Doom«, sondern echte 3D-Grafik, bei der Sie auch nach oben und unten gucken können und in der es Schrägen und Kurven gibt. Um das Spielgefühl zu erhöhen, wurden von den Programmierern zahlreiche physikalische Effekte programmiert: So haben verschiedene Bereiche in der Station durch die Zentrifugalkraft unterschiedliche Gravitationsverhältnisse – auf manchen Ebenen sind Sie fast schwerelos, in anderen tun Sie sich mit dem Tragen massiver Waffen hingegen schwer. Explosionen bewirken Druckwellen, die Gegenstände wegschleudern können, Waffen erzeugen einen Rückstoß, was gerade in einem schwerelosen Raum ein echtes Problem sein kann. Ihre Spielfigur kann auch die Haltung ändern. So können Sie sich beispielsweise an einer Wand entlang pressen und nur mit dem Kopf rasch um die Ecke gucken, um Gegner ausfindig zu machen und dabei möglichst unsichtbar zu bleiben. Selbstverständlich gibt es zahlreiche Gegner und kniffelige Puzzles, in die auch hier wieder die 3D-Umgebung ständig einbezogen wird. Das 3D-Fenster ist wesentlich größer als bei den Underworld-Spielen; theoretisch kann die Grafik den ganzen Bildschirm ausfüllen, wofür Sie allerdings einen sehr leistungsfähigen PC brauchen.

Die Raumstation in System Shock wird von bösartigen Gentechnik-Monstern bewacht



Volle Übersicht im Nahkampf: Monitore am unteren Bildrand verschaffen Ihnen einen 360-Grad-Blick

Der zweite Streich aus Texas nennt sich **Bioforge**. Die Ausgangssituation ist recht erschreckend: Sie wachen aus einem Tiefschlaf auf und stellen fest, daß jemand nicht nur Ihr ganzes Gedächtnis gelöscht, sondern auch etwa 70 Prozent Ihres Körpers durch Roboter-Teile ersetzt hat. Offensichtlich dienen Sie als Versuchskaninchen in einem Experiment, das nicht rechtzeitig beendet wurde. Sie erkunden die Ihnen völlig unbekannte Welt um herauszufinden, wer Sie sind und was man von Ihnen erwartet hat. Origin bezeichnet »Bioforge« als seinen ersten »Interactive Movie«. Richard Garriot meint dazu: »Bei uns bedeutet das nicht, daß ein paar gefilmte Szenen mit einfachen »ja/nein«-Entscheidungen



Nur bei starken Prozessoren zu empfehlen: Der Vollbild-Modus von System Shock ohne Menü-Rahmen

Natürlich dürfen Kampfszenen in Bioforge nicht fehlen



Die Spielfigur wird bei Bioforge in Echtzeit berechnet; nur die Hintergrund-Grafik ist auf der Festplatte abgelegt

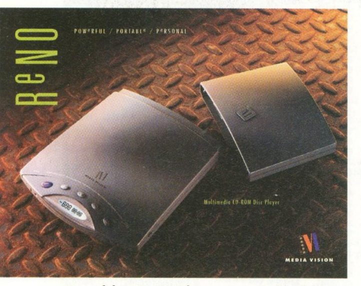
gekoppelt werden, sondern daß der Spieler tatsächlich die volle Kontrolle über alle Bewegungen der Hauptfigur hat«. Zu diesem Zweck wird die Spielfigur mit komplizierten 3D-Routinen (die teilweise aus der Strike-Commander-Entwicklung stammen) »live« bewegt. Da sich der Computer auf dieses eine dreidimensionale Objekt beschränken kann, ist genug Rechenzeit vorhanden, um den »Synthetic Actor« erstaunlich detailliert darzustellen. Die Hintergründe und weitere Animationen sind vorberechnet und auf der Festplatte abgelegt, lediglich die Gegner werden ebenfalls vom Computer live auf den Schirm gezaubert. Das Ganze erinnert an »Alone in the Dark« von Infogrames, ist aber technisch wesentlich ausgefeilter. Bioforge ist »noch« ein Diskettenprodukt. Der schon in Arbeit befindliche Nachfolger (Codename: »IM2«), der Weihnachten 1994 erscheinen soll, wird nur auf CD-ROM erhältlich sein. Dann wird es auch dreidimensionale Kameraschwenks geben: Die Hintergrund-Animation ist vorberechnet, nur der Charakter wird passend zur aktuellen Position einkopiert.

Sowohl für »System Shock« wie für »Bioforge« setzt Origin hohe technische Ansprüche. Beide Programme benötigen einen 486-Computer. Sie laufen theoretisch zwar auf einem 386er, dort aber zu langsam. Auf der Packung und in den Prospekten befindet sich der aufmunternde Spruch »For a great gaming experience we recommend an Intel 486DX2 or Pentium Processor«. Darunter steht übrigens noch die Telefonnummer von Intel. Ob Origin, die vor drei Jahren sicherlich Bahnbrecher für 386-Spiele waren, sich mit diesem Reklamespruch aber viele Freunde machen werden, bleibt dahingestellt. Bioforge soll im März, System Shock im April erscheinen. (bs)



DIE KOMPATIBLEN KOMMEN

Wenig PC-Hardware, aber interessante Trends, die den MS-DOS-Markt beeinflussen werden, machten die CES auch für Technik-Freaks interessant.



Das edelste CD-ROM kommt von Media Vision: »Reno« sieht nicht nur cool aus, sondern hat auch Doublespin und ist gleichzeitig CD-Walkman

Traditionsgemäß gab es auf der CES wenig Hardware zu sehen – die findet man eher auf der Comdex, einer echten PC-Messe. Immerhin trauten sich dieses Jahr aber mehr Hardware-Hersteller als sonst auf die Messe. Festplatten von Western Digital und Maxtor kamen sich zwar zwischen Nintendo und Co. etwas verloren vor, aber der gute Wille zählt – wenn es auch keine neuen Entwicklungen zu bewundern gab.

Leichte Rückschläge mußte das MPEG-System **Reel Magic** einstecken. Die erwartete Unterstützung der Videofilme im CDi-MPEG-Format findet doch nicht statt – solange man kein spezielles Sony-CD-ROM kauft. Diese Tatsache versteckt Hersteller Sigma in der Aussage, daß ein hauseigenes Upgrade-Kit (welches das Sony CD-ROM enthält) die CD-Filme wie »Star Trek VI« und »Jagd auf Roter Oktober« problemlos abspielen kann. Wer ein anderes CD-ROM hat, ist wegen ein paar »falscher« Bytes auf der Video-CD aufgeschmissen – kein guter Start. Neue Spiele-Software gab es auch nicht zu sehen; im Gegenteil, schon angekündigte Titel (»Kings Quest Collection«, »Escape from Cyber City«) verschwanden aus dem neuesten Prospekt. Dafür sind so spannende (und nicht interaktive) Titel wie ein Video-Kurs für Angler und das Musikvideo »Mozart visits the Grand Canyon« demnächst erhältlich. Konkret erscheinen sollen vorerst nur »Police Quest IV«, »Return to Zork« (zur Messe immer noch nicht fertig), »Man Enough«, »Lord of the Rings« und »The Horde« (siehe Spiele-Teil des Messeberichts).

Logitech zeigte die erste uns bekannte Soundkarte mit dem neuen OPL4-Chip von Yamaha, der neben dem bekannten OPL3-FM-Sound (Soundblaster Pro) auch Wavetable-Synthese beherrscht. Dank MPU-401-Kompatibilität bietet der **SoundMan Wave** also klangvollen General-Midi-Sound in den entsprechenden Spielen – der Prospekt läßt aber vermuten, daß ein Softwaretreiber dafür geladen werden muß, der bei manchen Spielen Kompatibilitätsprobleme schaffen könnte. Niemand vom Standpersonal wollte hier so recht Auskunft geben. Mit einem kleinen Aufsteck-Board, das Surround- und Echo-Effekte beherrscht, soll man die Klangqualität demnächst noch weiter verbessern können. Von vorneherein auf der Karte enthalten: Ein SCSI-Anschluß für CD-ROMs, Hardware-Datenkompression und jumperfreie Installation: Alle Adressen, IRQs und DMAs werden per Software eingestellt.

Von Gravis gab es auf der Messe zuerst einmal die Ankündigung, dank neuer Systemsoftware die »Gravis Ultrasound« wesentlich kompatibler zu diversen Spielen zu machen. Mit dem Programm »Mega-Em« emuliert die Ultrasound General Midi- und MT32-Karten. Neue Hardware gab es nur in Form des **Musicware Pianos** zu sehen, einem Klavierlehr-System, das neben der notwendigen Tastatur und einer Gravis-Karte auch die passende Lehrsoftware enthält.

Damit beginnt Creative Labs langsam ins Hintertreffen zu geraten. Deren einzige Wavetable-Sound-Lösung ist die Kombination aus Soundblaster 16 und Waveblaster, die schon ein Jahr alt und relativ teuer ist. Eine neue Soundkarten-Generation ist in Arbeit, hängt aber noch von der Fertigstellung des EMU-8000-Chips ab. Creative Labs hatte den Entwickler Emu vor gut sechs Monaten gekauft und wartet jetzt zähneknirschend auf den Chip. Deswegen hat Creatives' neues Stück noch nicht mal einen Namen und erst recht keinen Auslieferr-Termin.

Der »Soundman Wave« von Logitech ist die erste Soundkarte mit dem neuen Yamaha OPL-4 Chip.



Portables auch von Sega: Das »CDX« ist ein komplettes CD-ROM-Videospiele-System zum Mitnehmen

Unter der Hand arbeiten die meisten Soundkarten-Firmen inzwischen einhellig zusammen. Das Problem: Immer mehr Soundstandards machen es Spiele-Programmierern fast unmöglich, alle erhältlichen Karten zu unterstützen. Neue Karten finden kaum noch Beachtung. Während Super-VGA-Grafik dank VESA standarisiert ist, tummeln sich bei Soundkarten rund ein Dutzend verschiedene Geschmäcker. Doch da inzwischen auch Videokarten-Firmen wie ATI und Orchid an Soundkarten basteln, die Mitglied in der VESA sind, wird sich in Kürze ein VESA-Standard für Soundkarten ergeben. Jeder Soundkarten-Hersteller wird dann einen VESA-Soundtreiber für seine Karte mitliefern. Spiele-Programmierer sprechen nur noch den VESA-Treiber an. Die erste Spezifikation, die den Soundkartenmarkt endlich etwas beruhigen sollte, wird für den Herbst 1994 erwartet – dann soll es auch einen neuen Namen geben, der nicht für Verwirrung mit VESA-Video sorgt.

Keine neue Soundkarte (»Wir arbeiten immer noch an unserem revolutionären Waveguide«), aber dafür ein pfiffiges CD-ROM zeigte Media Vision. **Reno** ist nicht nur ein flottes Doublespin-CD-ROM mit SCSI-Interface, sondern auch gleichzeitig ein extrem leichter, tragbarer CD-Player. An das CD-Laufwerk wird entweder ein Batteriesatz oder das Netzteil mit SCSI-Anschluß angesteckt. Auch wenn es an den Computer angeschlossen ist, können Sie mit den Tasten Audio-CDs spielen, ohne eine spezielle Software laden zu müssen. Und da Reno tragbar ist, können Sie es theoretisch zuhause und im Büro verwenden und sich so den Kauf von zwei CD-Laufwerken sparen. Reno eignet sich auch für den Einsatz an Laptops mit SCSI-Adapter.

Sieht man mal von den PCs ab, tat sich im Multi-

media-Bereich einiges. Kompatibilität ist die Devise für so manchen Hersteller. So gibt es erstmals ein Sega-kompatibles Videospiel eines Drittanbieters. Das **X'Eye**-System von JVC ist nicht nur ein CD-Player mit hevorragenden technischen Daten (1 Bit, 8-fach Oversampling) sondern spielt auch alle Mega Drive-Module sowie Sega-Spiele-CD-ROMs. Preis: knapp 500 Dollar. Mit einer Zusatzcartridge soll man später sogar die Electronic-Book-CDs aus dem EB-Player von Sony abspielen können.

Sega hat da gleich ein Gegenstück zu bieten. Das **Sega CDX** ist das erste portable CD-Spiele-System. Es enthält ein komplettes Mega Drive und das dazu passende CD-ROM in sehr kompakter Form.

Große Menschentrauben am Stand von Philips machten stutzig: Sollte das dröge **CDi**-System endlich seine Abnehmer gefunden haben? Philips scheint tatsächlich den richtigen Dreh entdeckt zu haben, CDi an den Mann zu bringen: Auf den Monitoren flimmerte nicht nur der Sex&Crime-Spieletitel »Voyeur«, sondern auch »Playboys Sensual Art of Massage«, bei der sich unbekleidete Paare gegenseitig massieren (und die Kamera seltsamerweise oft von den Händen des Masseurs abschweift und sich interessanteren Körperregionen zuwendet). Die Bildqualität ist dank MPEG erstaunlich gut und mit bloßem Auge nicht von Videobändern zu unterscheiden. Betrachtet man den großen Erfolg der Erotik-CDs auf PC, dürfte Philips mit ein paar solchen Titeln sein System doch noch aus dem seit drei Jahren andauernden Schattendasein herausholen.

Lange Gesichter gab es allerdings bei vielen Interessenten für das neue **3DO**-System zu sehen. Die gezeigte Software konnte keinesfalls die Erwartungen erfüllen. Zwar waren gut 50 Titel für 3DO zu sehen, darunter auch einige echte »Hammer« wie das 3D-Actionspiel »Total Eclipse«, doch es überwog die mittelmäßige bis schlechte Software. Hier scheint sich zu rächen, daß anders als bei Sega oder Nintendo die Entwicklung extrem preiswert ist und 3DO keinerlei Beschränkungen für den Inhalt der Produkte gibt. Der angeblich technische Vorteil des 3DO, welches dank Zusatzchips den PC an die Wand drücken soll, war bei lahmer Software jedenfalls nicht zu sehen; spätestens die Ankündigung, daß oben erwähntes Total Eclipse auch für PCs umgesetzt werden soll, erschütterte das Vertrauen in die junge Plattform.

Ähnlich erging es auch Ataris neuem Videospiel, dem **Jaguar**. Als 64-Bit-System mit wahnsinnigen Leistungsdaten angekündigt, zeigten die ersten Module Spielekost von der Stange. Insbesondere die »Tempest«-Version, durch psychedelische Farbeffekte optisch aufgepeppt, spielte sich wesentlich schlechter als die Windows-Umsetzung von Microsoft. (bs)

INFRAROT IST DAS GEBOT

Sie haben sicher schon einen digitalen Organizer zum Verwalten von Daten und Adressen. Da Casio eine Marktsättigung vermutet, wendet man sich mit dem »Secret Sender 6000« an die jüngere Zielgruppe: Der Organizer verwaltet die Klassenkameraden (samt skizziertem Portrait), den Schulstundenplan und kann zum Senden geheimer Nachrichten dienen – ein Infrarot-Sender und -Empfänger kann über fünf Meter Nachrichten zwischen zwei Geräten austauschen, ohne daß der Lehrer etwas merkt. Für den Fall, daß Sie die Fernbedienung Ihres Fernsehers verloren haben, hat Casio ebenfalls Abhilfe: Kaufen Sie sich die Armbanduhr »CMD-40«, die eine selbstlernende Infrarot-Fernbedienung enthält.

Casio mag Infrarot: Der Organizer für Kids hat quasi ein Infrarot-Email-System für die Kleinen, die Armbanduhr ist gleichzeitig Infrarot-Fernbedienung für die Großen.

WELCOME CES

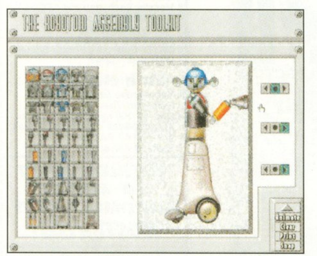
Aktuell

GLITZERN IN DER WÜSTE

Nicht nur die Neonlichter von Vegas glitzerten – tagsüber wurden sie von zahlreichen CD-ROMs überstrahlt, die auf der Messe um die Wette blitzten.

Das E in CES steht für Unterhaltung – und das ist mehr, als nur Spiele. Die CES entwickelt sich auch zur führenden Messe für Hersteller von informativen CD-ROMs. Viele davon sind allerdings derart auf den amerikanischen Markt zugeschnitten, daß nicht nur die Sprachbarriere einen guten Verkauf in Deutschland verhindert – oder würden Sie ein Sport-Lexikon kaufen, das wahnsinnig viel über American Football und Baseball weiß, aber das Wort »Soccer« noch nicht mal buchstabieren kann? Die interessantesten Hoffnungsträger, die auch noch in Deutschland Spaß machen, haben wir uns für Sie herausgepickt.

Nicht zu übersehen war der große Stand von Microsoft, die damit ihren CES-Einstand gaben. Leider zeigte die Gates-Crew keinen neuen Titel für PCs; der auf dem Macintosh erschienene Tribut an Science-fiction-Autor Isaac Asimov, **The Ultimate Robot**, soll in Kürze für PCs erhältlich sein. Neben



Die Roboter kommen! Microsoft hat aus den Geschichten von Isaac Asimov ein unterhaltsames CD-ROM gestrickt

den meisten Asimov-Stories und -Essays enthält das ROM hunderte von Roboter-Zeichnungen des Star-Wars-Designers Ralph McQuarrie sowie dutzende Filmausschnitte, welche die Rolle der Roboter in den Science-fiction-Filmen zeigen.

Auch der zweite große Branchenriese, WordPerfect Corporation, will nicht mehr nur Textverarbeitungen verkaufen. Unter dem Namen »WordPerfect Mainstreet« startet eine ganze Serie von Heimanwendungen und CD-ROM-Programmen. Eher für Kinder sind die Cartoon-Abenteuer von **Wallobee Jack** gedacht, die im tiefsten Australien spielen. Doch mehr Produkte, die auch Erwachsene ansprechen, sind schon in Arbeit – schließlich will man Microsoft den Markt nicht kampflos überlassen.



Der etwas andere Terminplaner: PlanIt! hat für jeden Tag ein fesches Bild und mehrere coole oder sinnvolle Sprüche

Mediavision zeigte erstmals seine Terminkalender-Serie **PlanIt!**, die es in drei Varianten gibt: **Adrenalin** zeigt Bilder von Extremsportarten, **Earth** Photos aus der Natur und **Paradise** 365 junge Frauen in Badeanzügen. Außerdem gibt es für jeden Tag auch Trivia-Fragen, einen Glückskeks, einen Management-Tip und einen offiziellen Tageswitz. Ach ja, Termine und Adressen verwalten kann man mit dem Programm auch – und das gar nicht mal schlecht. Und das CD-ROM muß man auch nicht im Laufwerk lassen: PlanIt! kopiert einen Monat voller Daten auf die Festplatte und braucht so »nur« 15 MByte für all die Bilder und Videos.

Wer hat denn nun John F. Kennedy ermordet? Nachdem uns auch Oliver Stones Film nicht die ultimative Antwort gab, faßt das CD-ROM **J.F.K. Assassination** alle bekannten Fakten zusammen. Alle veröffentlichten Dokumente und Videos, 3D-Grafiken aller Tatumstände inklusive der Bahnen aller Kugeln, die abgefeuert wurden, und zwei komplette Bücher über den Fall sollten Ihnen genug Stoff für Ihre eigene Theorie geben. Hersteller Medio hat aber auch unspektakuläreres im Programm: **Exploring Ancient Architecture** zeigt Ihnen, wie die alten Griechen, Römer und Ägypter gebaut haben, **Midnight Movie Madness** ist das Alternativ-Cinemania mit 100 der verrücktesten B-Pictures die jemals gedreht wurden.

Wie es bei einem Erdbeben zugeht, können Sie demnächst in Bild und Ton mit dem **Earthquake** CD-ROM erfahren, welches Sony in Zusammenarbeit mit dem Fernsehsender ABC vorbereitet. Entsprechend wird man Videomaterial von den letzten Erdbeben sehen, aber auch Videoclips über das richtige Verhalten bei einem Beben.

Seit über einem Jahr macht die amerikanische Firma »Knowledge Adventures, Inc.« Werbung damit, Multimedia ohne CD-ROM liefern zu können. Der erste Titel der Firma, das »Abenteuer Dinosaurier« ist inzwischen auch in deutscher Sprache lieferbar. Inzwischen entwickelt Knowledge Adventure doch alle Titel für CD-ROM und speckt für Disketten-Versionen gewaltig ab. Die neuesten Messe-Hits waren das **3-D Dinosaur Adventure**, eine gewaltig aufgestockte Version des Dinosaurier-Titels mit echten 3D-Grafiken über eine beiliegen Rot-Blau-Brille. 30 teilweise sehr lange Videoclips, ein »virtuelles Museum« durch das man (wie in Ultima Underworld) gehen kann und viele andere Extras reizen das CD-ROM bis aufs Letzte aus. Ähnlich ist es mit dem **3-D Body Adventure**, das den menschlichen Körper genauestens zerlegt und alle Organe einzeln erklärt. Außerdem hat sich Knowledge Adventure die Lizenz für interaktive Versionen der IMAX-Dokumentarfilme besorgt. Normalerweise kann man die IMAX-Filme nur in speziellen Kinos sehen (in Deutschland nur im »Forum der Technik« in München). Als erstes kommt der 30 Minuten lange Film **Speed** auf CD, der zeigt, wie sich der Mensch im Laufe der Jahrhunderte immer schnellere Bewegungsarten einfallen ließ. Natürlich gibt es nicht nur das digitale Video (in einer Qualität, die jeden Video-für-Windows-Programmierer vor Scham zusammenzucken läßt), sondern auch ein komplettes Programm mit mehreren Spielen und einer Datenbank voller Bilder, Texte und Soundclips.

Nachdem SoundSource in den USA mit Sound-Clip-art-Sammlungen von »Star Trek« bis »Wizard of Oz« höchst erfolgreich ist, erscheinen jetzt die ersten CD-ROMs mit Clips aus bekannten Filmen. Den Anfang macht **Lawnmover Man Virtual Reality Multimedia Collection** (Uff!), welche praktisch alle Computergrafik-Szenen als Video und Standbild enthält. Das **Star Trek Multi-**



Nein, kein Druckfehler – mit einer Rot-Grün-Brille betrachtet zeigt das »3D Dinosaur Adventure« dreidimensionale Saurier

media CD-ROM enthält Dialogfetzen und Soundeffekte sowie Standbilder, aber leider keine Videos. Spectrum Holobyte steigt ins CD-ROM-Geschäft mit **Wild Blue Yonder** ein, welches von der Firma »Digital Ranch« programmiert wurde. Es handelt sich um ein Multimedia-Lexikon für Flugzeuge, welches regen Gebrauch von eigens gedrehten Videosequenzen macht. So erklären echte Piloten ihre besten Taktiken und die Vorzüge und Nachteile diverser Flugzeug-Typen.

In den USA ist der Komiker Dennis Miller hauptsächlich durch seine Nachrichten-Veräppelung in der Kult-Serie »Saturday Night Live« bekannt. Mit seiner eigenen Produktionsfirma bringt Miller jetzt zwei CD-ROMs auf den Markt. **That's News To Me** enthält 206 kurze Videoclips mit Miller als Nachrichtensprecher, der die wichtigsten Ereignisse des Jahres 1993 satirisch aufs Korn nimmt. **That's Geek To Me** enthält 180 Definitionen der wichtigsten Computer-Begriffe – auf der rechten Seite des Schirms als animierte Computergrafik, auf der linken Seite dagegen die Parodie von Dennis Miller. Begriffe wie »Morphing« (»Michael Jackson morpht, seit er 14 Jahre alt ist«) oder »Hard Drive« (»Eine Stunde auf dem Freeway in Los Angeles«) werden damit gehörig veräppelt.

Wenn Sie Ihr Windows aufmöbeln wollen, hat »Moon Valley Software« die passenden Werkzeuge für Sie. Die beiden Clipart-Sammlungen **RoMaterial** und **RoMaterial Again** enthalten jeweils 600 MByte Bilder, Videos, Geräusche und Sprachsamples in sechs verschiedenen Sprachen. Die einzelnen Elemente lassen sich zum Verschönern des Desktops und Vertonen von Programmen einsetzen. **Do it on your Desktop** geht sogar noch einen Schritt weiter: Jedes Fenster kriegt eine eigene Grafik, die Fensterrahmen werden genauso manipuliert wie der Systemzeichensatz und die diversen Icons. Alberne Features wie ein »Keyometer«, das Ihre Tastatur-Anschläge in der Minute mißt, machen dieses CD-ROM zu einem unverzichtbaren Tool für den grauen Büroalltag.

Das Messegelände war drei Softwareproduzenten nicht exklusiv genug, um die neuesten Rock-CD-ROMs zu präsentieren. So wurde kurzerhand das »Hard Rock Cafe« in Las Vegas angemietet, Türsteher und Büffet aufgebaut und fleißig Eintrittskarten kontrolliert. Auf diesen wurde eine »special guest appearance that's guaranteed to rock the CD-ROM industry« angekündigt. Zwar nicht vor Ort, aber immerhin per Live-Videoschaltung meldete sich dann auch Pete Townshend, Kopf der Musikgruppe »The Who« und Komponist der Rockoper **Tommy**. Von eben dieser Rockoper wird bei der RoundBook Publishing Group eine CD-ROM Version erscheinen, die in enger Zusammenarbeit mit Pete entwickelt wird und von der '69er Woodstock-Version bis zur neuen 1993 Broadway-Fassung alle bisherigen Formen von »Tommy« umfassen soll.

Der zweite Gastgeber, Compton's NewMedia, wird zusammen mit dem Plattenlabel Rhino Records zahlreiche CD-ROMs von Jazz-, Rock- und Bluesgrößen wie z.B. Ben E. King, Aretha Franklin, Ray Charles, Jimmy Rodgers oder Herbie Mann produzieren. Die CDs sollen nicht nur Audio und Video, sondern auch Biographien des jeweiligen Künstlers oder Ereignisse enthalten. Der Dritte im Bunde ist die Firma New CD Music Show. Sie hat die Gruppe »Heart« unter ihre Fittiche genommen, um die CD **Heart - 20 Years of Rock'n'Roll** zu produzieren. Die CD enthält unter anderem insgesamt 5 Stunden Interview mit den Geschwistern Ann und Nancy Wilson, den Köpfen von Heart. Von jedem der 125 Songs auf den 13 Alben gibt es eine bis zu 60 Sekunden lange Hörprobe. Nicht nur das: Wenn man ein paar Megabyte auf der Festplatte frei hat, kann man einen speziellen CD-Player installieren, der jedes Heart-Album im CD-ROM erkennt, die Liedtexte anzeigt und Anmerkungen der Wilsons auflistet.

(Roland Austinat/bs)



Ein Herz für »Heart«: Das CD-ROM zur Rockgruppe kennt nicht nur alle 13 Alben, sondern auch die Lebensgeschichte der Musikerinnen auswendig

IN DIE WÜSTE MIT DEN PORNOS

Bei den letzten CES-Messen durften Anbieter von Erotik-CDs noch auf dem normalen Messe-Gelände ausstellen. Dieses Jahr war damit Schluß: In einer externen Ausstellung im Hotel »Sahara« (Zutritt nur ab 21 Jahre) quetschte man die Hersteller zur »Adult Software«, zu der lange Jahre nur die Porno-Filme auf Videokassette zählten. Aber dieser Schritt war gar nicht mal so nachteilhaft, denn durch die riesigen Umsätze angelockt haben fast alle Hersteller von erotischem Material Gefallen am CD-ROM gefunden und mußten so nicht an zwei Orten ausstellen.

Videos auf CD gab es wie Sand am Meer; sogar angebliche »Klassiker« des Genres (sprich zehn Jahre alte Filme, die in Videotheken liegen bleiben) werden eifrig digitalisiert. Erstaunlich war dabei nur, daß so mancher Titel technisch den Spiele-Kollegen auf PC überlegen war. Die Video-Qualität einiger Pixel-Pornos degradiert Programme wie »Rebel Assault« zu netten Demos der ersten Generation.

Allerdings hapert es den Entwicklern der Programme an passenden Ideen zur Interaktivität. Denn spätestens in einem Jahr werden wohl die wenigsten Kunden CD-ROM-Filme kaufen, die es für wesentlich weniger Geld in jeder Videothek gibt. Die ersten kläglichen Versuche erotischer Spiele regten eher zum Lachen an. Passend zu Las Vegas gab es ein Strip-Roulette zu sehen. Noch unpassender: Ein Strip-»Stein, Schere, Papier«, welches zudem noch in einer Arena der Zukunft spielt und mit aufwendigen 3D-Grafiken gestaltet wurde. Das Cinemania der Porno-Filme nennt sich »Adult Movie Maniac« und ist ähnlich aufwendig gestaltet wie das Microsoft-Produkt; eine Suchfunktion läßt Sie sogar Filme mit bestimmten Stellungen oder exotischen sexuellen Praktiken suchen.

Selbst das Männermagazin Penthouse macht bei der CD-ROM-Welle mit. Auf der offiziellen Penthouse-CD darf man eine sich ausziehende Frau fotografieren. Erst sieht man das Ganze als kleines Video, dann die geknipsten Bilder in voller Bildschirmauflösung. Hat man's einmal gemacht, ist der Unterhaltungs-Effekt aber schon verpufft.

Strippoker ist Ihnen zu kompliziert? Wie wäre es mit einem schwülstigen Strip-Stein, -Schere, -Papier? Sachen gibt's...

See me, hear me, feel me: Die Rockoper »Tommy« werden Sie in Kürze in einer Multimedia-Aufführung am Heim-PC genießen können.

WELCOME CES

Aktuell

WUNDERBARE SCHEINWELT

Nirgends wird soviel Schindluder getrieben wie mit dem Wort »Virtual Reality«. Auf der CES wimmelte es nur so von virtuellen Produkten.

Das »VFX 1«-System von Forte soll einmal ein preiswertes Virtual Reality-System für PCs werden – wenn jemand die passende Software schreibt.

Sieht aus wie Virtual Reality, ist es aber nicht: Der »StuntMaster« von VictorMaxx ist ein Joystickersatz, der mit dem Kopf gesteuer wird.

Virtuell bedeutet so viel wie »da, und doch nicht da« oder »scheinbar da«. Die vielbeschworene Virtual Reality ist eine scheinbare Wirklichkeit, die es nicht gibt. Auf der CES schmückten sich viele Produkte mit dem Prädikat »Virtual«, was sich oft als doppeldeutig erwies: Die Produkte selbst sind nämlich oft nicht, was sie scheinen.

Am deutlichsten war dies bei den »Helmen« zu sehen, Kopfbedeckungen mit Monitoren, Kopfhören und »Headtrackern«, die die Bewegungen des Kopfes feststellen sollen. Ziel ist es, daß Kopfbewegungen das Bild auf den Monitoren so ändern, als ob Sie tatsächlich den Kopf im virtuellen Raum gedreht hätten.

Schon vor sechs Monaten zeigte Sega erste Dias seines VR-Systems für das Genesis-Videospiel, das weniger als 200 Dollar kosten soll – anfassen und ausprobieren konnte man das System auch dieses Mal nicht. Das einzig virtuelle Produkt war das Rennspiel »Virtual Racing«, welches einen speziellen 3D-Risc-Prozessor enthält. Das Spielmodul soll ca. 200 Mark kosten – das sind 20 Mark mehr, als für die Konsole ohne Spiel zur Zeit verlangt wird. Aber es gibt ja auch 8000-Mark-Programme für 4000-Mark-PCs.

Ein weiterer Helm für den Videospiele-Markt der Firma »VictorMaxx« erregte eher Schmunzeln. Das System zeigt nicht nur ein Kopfschmerz-erregend unscharfes Bild, es ist sogar kein VR-System im eigentlichen Sinn, sondern ein Joystick-Ersatz. Bewegen Sie den Kopf nach links, läuft die Figur in jedem Videospiel nach links; genauso steuern Sie auch ein Flugzeug in einer Simulation. Der Gesamteindruck läßt auch Sie vor einer Investition in jede Art von VR zurückschrecken.

Ein komplettes VR-System für den PC zeigte die Entwicklercrew von Forte am Stand von Gravis. Forte erdachte unter anderem die Gravis-Ultrasound-Karte.

Der VFX-1-Helm muß an eine spezielle Steckkarte angeschlossen werden. Zwei Monitore in VGA-Auflösung zeigen ein halbwegs klares Bild – eine aufwendige Linsenoptik entlastet die Augen, sorgt aber für hohes Gewicht. Neben dem Helm gibt es noch einen speziellen Joystick, der auch dreidimensionale Handbewegungen erkennen soll. Theoretisch kann man normale 3D-Spiele mit der Hardware spielen (als Demo wurde Doom gezeigt), doch ein Virtual-Reality-Effekt mit echten 3D-Bildern, Verarbeitung von Kopfbewegungen und anderen Extras setzt spezielle Programme voraus, die erst noch geschrieben werden müssen. Preise und Liefertermine konnte man bei Forte noch nicht nennen.

Zu den Produkten, die man eher als Spielerei abtun sollte, gehört das Virtual-Audio-System von Aura, welches sich schlichtweg als Weste entpuppt, die Ihnen einen extrem lauten Baßlautsprecher auf den Rücken setzt. Der gewünschte Effekt: Bei jedem Explosionsgeräusch soll Ihr gesamter Körper vibrieren. Abgesehen von den Gefahren für Ihre Gesundheit ist der Effekt alleine deswegen wenig überzeugend, da jeder tiefe Ton die Vibrationen erzeugt, auch die Baßtrommel der Hintergrundmusik.

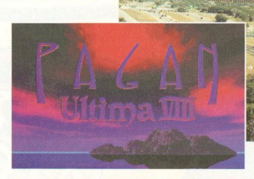
In die Rubrik »heiße Luft« sind hingegen die Ankündigungen von Nintendo und Silicon Graphics einzuordnen, die gemeinsam eine Konsole unter dem Codenamen »Project Reality« entwickeln wollen (man beachte das Weglassen der Vorsilbe Virtual).

1995 soll sie kommen, 200 Dollar soll sie kosten. Auf der Messe zeigte eine 20.000-Dollar-Konsole von Silicon Graphics (eine »Onyx«-Workstation) zwar eine beeindruckende 3D-HiRes-Flugsimulation, aber auf die Frage, ob die Konsole tatsächlich diese Qualität erreichen würde, gaben Techniker nur ausweichende Antworten: »Natürlich nicht genau so, aber etwa in dieser Richtung – wir haben ja gerade erst mit der Entwicklung angefangen«. Man darf gespannt sein, ob es sich hier um »Vapourware« handelt. So nennen die Amerikaner Produkte, die nur auf dem Papier existieren, angekündigt werden und dann regelrecht »verdampfen« als hätte es sie nie gegeben – auch eine Form von Virtual Reality. **(bs)**

Das geht virtuell zu weit: Die »Aura Interactor«-Weste verspricht Virtual Audio, indem ein Baßlautsprecher im Rücken Sie ordentlich durchrüttelt

AVATAR'S DEUTSCHLEHRER

Die intimsten Details der »Pagan«-Entwicklung, direkt von unserem Mann in Texas: Rolf Busch berichtet aus den Origin-Headquarters von der Vollendung des neuen Ultima-Rollenspiels.



Die Skyline von Austin im US-Bundesstaat Texas, Heimat der Softwarefirma Origin

Wenn einer eine Übersetzung macht, dann kann er was erleben: Um die Qualität der deutschen Version von »Ultima 8 – Pagan« zu sichern, ließ Origin den Journalisten Rolf D. Busch einige Wochen lang in den Programmier-Stuben wandeln.
Rolfs abschließender Teil seines Tagebuchs über das ehrgeizige Rollenspiel-Projekt beginnt im Dezember 1993. Der Ort: Austin, Texas...

Donnerstag, 2.12., kurz vor dem Abendessen

So, damit ist also der Dezember angebrochen. Merkt man hier rein klimatisch recht wenig davon, außer einer gewissen morgendlichen Frische. Die Entscheidung, Ultima 8 offiziell als 486er-Spiel zu veröffentlichen, ist der Marketingabteilung bestimmt nicht leichtgefallen. Schließlich lassen sich auf dem Markt der 386er noch größere Stückzahlen verkaufen. Aber bei U8 zwingen das Gameplay, die Grafiken und die Rechenarbeit dahinter jeden 386er in die Knie. Die Marketingstrategen haben sich der Einsicht gebeugt, daß a) die Programmierer schon wissen werden, was sie tun, und b) der Kunde lieber ein ehrliches 486er Spiel kauft als eine »Jaja, läuft auch auf 286ern«-Mogelpackung, die dann im Schneckentempo jeden Spielspaß erschlägt.
Also wurden auch die letzten 386er der Beta-Tester aufgerüstet. Hardware-Papst Perry schraubte die wenigen wirklich noch vorhandenen Computergehäuse auf (»Das Gehäuse laß' ich dann gleich runter fürs nächste Mal...«), entkorkte Steckkarten



Parkplatz-Report, Teil 1: »Was macht der Texaner mit seinem Adventskranz?«

Spiele-Tagebuch »Ultima 8«

und demontierte Hauptplatinen. Leider stellte sich dabei die eine oder andere systemimmanente Inkompatibilität heraus, oder, wie man statt dieser langen Worte bei uns im Rheinland zu sagen pflegt: »Et klappte nit«. Bis zum entnervten Feierabend konnte man im gesamten Stockwerk Perrys lauthals hingemurmelten Worte wie »Damned Chinese Motherboards« oder »Who needs SVGA anyway?« hören.

Montag, 6. Dezember, nach der allwöchentlichen Ultima-8-Montagskonferenz

Manche Leute haben einfach zu allem ein gestörtes Verhältnis. Eines der Themen in der »Morgenandacht« war der Angriff eines amerikanischen Zeitungslesers, der von Ultima 8 nicht mehr kannte als die Zeitschriftenwerbung und sich dennoch sofort völlig im Bilde sah: Ein fünfzackiger feuriger Stern, eine rote Hand, die daraus hervorkommt – ganz klar, das Spiel dreht sich um den Teufel, und weil der Avatar auf der Handfläche steht, dient er also dem Bösen. Dieser Blödmann schrieb sogar einen Leserbrief, daß man Spiele, die derart dem Satanskult huldigen, doch gefälligst öffentlich ächten, wenn nicht gar die Firmenangehörigen aus der Kirche ausstoßen solle. Derartige Vorkommnisse bestärken mich immer wieder in der Meinung, daß Fanatismus jeder Art die schlimmste Form menschlicher Dummheit ist – und die gefährlichste.

Mittwoch, 8. Dezember, 16 Uhr. Rund 1,5 Fuß von einem Studiomikrophon entfernt

Seit meinem Strike-Commander-Abstecher in die Multimedia-Welt der digitalen Sprachaufzeichnung habe ich mich darauf gefreut, auch einem der Ultima-Charaktere meine Stimme leihen zu dürfen. Aber als Jean-Marc mir dann vorhin sagte, welche Figur das Team für mich ausgeguckt hatte, fühlte ich mich doch etwas geschmeichelt. »Du bist mir schon viel zu lange ein Dorn im Auge, Avatar« – genau, der Guardian höchstpersönlich, Avatars rotgesichtiger Gegenspieler. Ich wollte schon immer mal der Oberbösewicht sein, und wenn es auch nur ein paar Sätze lang ist. Solange ich mich bloß nicht in die immer noch recht kräftige Dezembersonne legen muß, bis die Gesichtsfarbe stimmt...

Dienstag, 14. Dezember, 16 Uhr. Immer noch in der Nähe der Kaffeemaschine

Den durchschnittlichen Amerikaner verwirrt nichts mehr als irgendwelche europäischen Traditionen. Roswithas Geburtstagsbuffet vorhin war ein gelungenes Beispiel dafür. Statt die deutsche Version von Ultima 8 auf Herz und Nieren auseinanderzunehmen, wie es ihr Job ist, stapelte sie heute mittag Brot, Getränke, Kuchen, Käse und ähnlich Nahrhaftes rund um die Kaffeemaschine auf. Den recht verständnislosen Blicken der amerikanischen Eingeborenen war nur mit einer Erklärung beizukommen: Tradition. Der typische Dialog verlief dann etwa wie folgt: »Warum steht hier all das Essen rum?« – »Ist von Roswitha...« – »Warum kauft die soviel Essen?« – »Das ist für uns alle hier. Sie hat Geburtstag.« – »So what? Da bekommt man Geschenke, aber man kauft doch kein Essen? Verstehst Du das?« – »Nicht so ganz. Aber das soll eine deutsche Tradition sein...« – »AAAAH, tradition! Nice custom. Wo sind die Teller.....?«.

Donnerstag, 16. Dezember, 7 Uhr. An Bord eines Airbus A340, irgendwo über Kanada

Der Kopfhörer gibt dezente Country-Musik von sich, die das Schreien der acht Kleinkinder um mich herum fast übertönt. Das obligatorische Kennenlernritual mit dem Herrn auf dem Nebensitz habe ich auch schon hinter mir, diesmal in Form einer Bratenfernübertragung von seinem Teller auf meinen



Die deutschen Dialoge stehen – jetzt müssen nur noch ein paar Bugs ausgemerzt werden...

Ärmel. Der brandneue Airbus ist bis auf den letzten Platz ausgebucht (wie alle weiteren Flüge bis Weihnachten), an Ruhe oder gar Schlaf nicht zu denken. Viel Zeit zum Nachdenken also, zum ersten Mal seit langem. So passieren die letzten sechs Wochen noch einmal Revue: der eher ruhige Start; das langsame Wachsen des Programms; die Skepsis, ob dieses Spiel einmal ein echtes Ultima wird; der Optimismus, als es immer mehr an Tiefe gewann; die erstaunliche Beharrlichkeit, mit der das QA-Team einen Bug nach dem anderen notiert; die zunehmende Hektik, je näher die Weihnachtsfeiertage kamen; und schließlich vor ein paar Stunden der Abschied, als ich mich auf dem Weg zum Flughafen machen mußte.

Sean und Roswitha haben jetzt das deutsche Playtesting ganz alleine am Hals. Schade, daß wir nicht ganz fertig geworden sind bis zum vorgesehenen Termin. Aber das war einfach nicht drin.

Sechs Wochen sind nur dann eine lange Zeit, wenn man Urlaub macht oder sonstigen ruhigen Beschäftigungen nachgeht. In der Hektik der täglich neuen Spielversionen und unter dem Druck eines gnadenlos näherrückenden Erscheinungsdatums schmelzen sie zu einer erschreckend kurzen Frist zusammen; im Rückblick scheint das Ganze nur wenige Tage gedauert zu haben.

Was war weniger angenehm? Nun, ich habe eine Allergie gegen verschiedene Worte entwickelt, und wenn ich in den nächsten zwei, drei Wochen eines davon höre, wird es wahrscheinlich zu Tätlichkeiten kommen. Dazu gehören »Ho! Ho! Ho!« (kann der amerikanische Weihnachtsmann seinen Job nicht stumm erledigen wie der deutsche Kollege?), »Buy two, get one free« (wird vom US-Geschäftsmann irgendwann bei fast allem außer Socken und Stiefeln als Lockruf eingesetzt), »Greetings, Avatar« und »Fatal bug«.

Ferner bin ich froh, von folgendem wegzukommen: oberflächlichen Begrüßungen in jedem Geschäft (»Wellhihowareyoudointodayfine« ist das längste und meistgebrauchte Wort hier), dem gnadenlosen Tempolimit auf der Straße, viel zu schwabbeligen Gummibärchen und diesem unbeschreiblichen »American way of life«. Und was werde ich vermissen? Das preiswerte Benzin für die blubbernden V8 (ja, schlagt mich ruhig, aber ich mag sowas), viele der Origin-People, den Einkaufsbummel im Supermarkt nachts um 2 Uhr, das milde Wetter und diesen unnachahmlichen »American way of life«...

Epilog: Dienstag, 10. Januar, gegen 14 Uhr. An einem unauffälligen 486er, irgendwo im dritten Stock des Origin-Gebäudes.

Schade, die Idee war ja gut, aber leider hat's nicht geklappt. Gestern war in Texas der »National Clean Your Desk Day« – eine Erfindung, um die wir schreibtischüberladenden Deutschen die Texaner nur beneiden können. Jedermann/frau ist aufgerufen, endlich mal die Müllhalden auf dem Schreibtisch abzubauen, auf daß wieder die natürliche Holzfarbe durchschimmere. Der lokale Country-Sender hat gleich einen Wettbewerb ausgerufen, den schlimmsten Schreibtisch Austins zu wählen.

QA-Projektleiter Don hatte die geniale, wenn auch naheliegende Idee, den Arbeitsplatz des Hardware-Papstes Perry zu nominieren. Sein Anruf wurde zwar registriert, aber scheinbar haben nicht genug von uns angerufen, um für Perrys Fundgrube als »messiest desk in Austin« zu stimmen, denn gewonnen hat er leider nicht. Schade, es hätte ihn bestimmt gefreut, bei (vom Sender bezahlten) Donuts und Kaffee zuzuschauen, wie das radioeigene Reinigungsteam sich abmüht, unter der Truckladung Festplatten-Wechselrahmen, 486er-Verkleidungen (»You don't need the cover to work, do you? I'm in a bit of a hurry, you know...«), CD-ROM-Verpackungen, ungelesener Betriebsanleitungen, 386er Motherboards, Netzwerkkarten, Drucker und etwa 45 Meilen unterschiedlichster Kabel seinen Schreibtisch wiederzufinden.

Bitte? Sie wundern sich, woher ich das weiß? Nun, ich habe natürlich mitgestimmt! Was? Wieso Deutschland? Ach so, nein, das hier ist noch eine kleine Ehrenrunde. Ja, man hat mich schon wieder zu einem 11-Stunden-Foltertrip im Transatlantikflieger überredet (»By the way, Rolf, got any plans for January?«). Oder genauer gesagt zwei Trips, denn in knapp zwei Wochen geht es ja auch wieder zurück. Bis dahin soll Ultima 8 endlich »final« sein, alles drin, alles dran, alles fehlerlos. Vor März wird das Spiel wohl nicht in den Läden stehen.

Aber das Warten wird sich lohnen. In den drei Wochen, die ich zwecks Weihnachtsurlaub in Good Old Dingsda weilte, haben die Texaner dem Spiel wieder einen gewaltigen Wachstumsschub verpaßt. Mein erstes Wiedersehen verlief entsprechend tödlich, denn weder die hinterhältigen »Fire Shrooms« (kleine, rote und ausgesprochen explosive Pilzchen, die wohl als »Feuerlinge« in der deutschen Version auftauchen werden) noch die verschiedenen Gruben und sonstigen Fallen waren bei meinem letzten Spiel im Dezember in Pagan üblich gewesen.

Auch die Sounduntermalung klingt inzwischen recht gewaltig (besonders beim Zaubern). Natürlich sind bei den Erweiterungen auch neue Bugs eingeschleppt worden, aber das für U8 zusammengestellte QA-Team ist da gnadenlos. Die Crew hat inzwischen Firmengeschichte geschrieben, denn zum ersten Mal in Origins Historie findet die Abteilung »Quality Assurance« die Programmfehler schneller, als die Programmierer sie beheben können. So steigt die Zahl, die Don täglich in der Rubrik »Still active« auf seine Tafel schreibt, derzeit noch von Tag zu Tag an – ein deutliches Indiz für die Komplexität des Spieles und einer der Gründe, warum ich nicht so recht an das offizielle Veröffentlichungsdatum glauben kann. Wäre ja nicht das erste Mal, daß derartige Termine im Hause Origin verschoben werden, und solange sich das Warten für den Käufer lohnt...

Das Pagan-Hauptmenü in Sonntags-Schönschrift

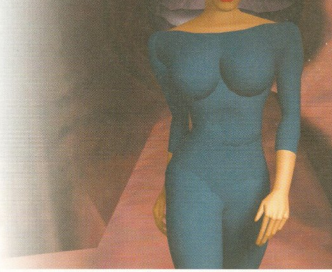
Mit diesen optimistischen Aussichten möchte ich dann auch diesen zweiteiligen Bericht über Avatars Deutschstunden abschließen. Boris und Heinrich sollen ruhig auch noch ein paar Seiten selber füllen, und auf mich warten noch jede Menge Non-Player-Characters. Zwei Wochen sind kurz, selbst wenn man die Arbeitstage etwas in die Länge zieht. Und schließlich möchte ich dem »German Version«-Team noch soviel helfen, wie es geht. Origin – und das ist bestimmt nicht nur die Höflichkeit des Gastes, die aus mir spricht -, Origin ist halt etwas ganz Besonderes. **(Rolf D. Busch/hl)**

ARGONAUTEN IM CYBERSPACE

Preview: »Creature Shock«

»Rebel Assault« hat's vorgemacht, doch andere Hersteller nehmen die Verfolgung bereits auf. Mit dem atemberaubenden 3D-Spiel »Creature Shock« setzt der englische Entwickler Jez San ganz auf CD-ROM.

Jez San's Entwicklungsgeschichte ist paradox: Obwohl der Engländer als Großmeister der 3D-Programmierung bekannt ist, hat er die dafür geeignete Hardware bis heute vernachlässigt. Statt die Vektoren und Polygonen auf einem rechenstarken PC herumzuwirbeln, entschied er sich für Computer, die bei komplexen 3D-Berechnungen in die Knie gehen. Zuletzt bescherte Jez der MHz-lahmen Spielkonsole Super Nintendo mit »Starwing« ein furioses 3D-Actionspiel – dem Modul wurde ein Zusatz-Chip beigepackt, den seine Firma Argonaut entwickelte. Den »Elite«-Schöpfern David Braben und Stuart Bell half er, ihren Klassiker auf den C 64 zu übertragen.



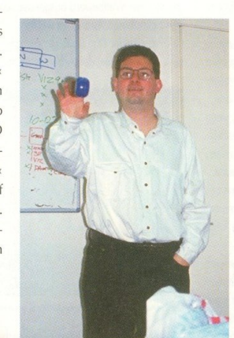
Ein Mädchen aus Polygonen – Rechenpower und CD-Speicher machen es möglich



Großes Spiel, großes Kaliber

Doch jetzt gilt dem CD-ROM das Interesse des 3D-Spezialisten Jez San. Sein »Creature Shock« basiert auf zehn Jahren Know-How und die vereinte Kreativität eines knapp 50 Personen starken Entwicklerteams. Um die CD auszureizen, arbeitet Jez erstmalig mit vorausberechneter 3D-Grafik, wie sie auch für »7th Guest« und das angekündigte »Rise of the Robots« verwendet wird. Auf Silicon-Grafix-Workstations, momentan das Lieblingsspielzeug prestigesüchtiger Entwickler, kann Argonaut dennoch verzichten. Stattdessen vertraut San auf ein Netzwerk aus drei Dutzend 486er-PCs der schnellsten Bauart.

Während sich eine Abteilung von Argonaut auf die Entwicklung neuer Grafik-Chips konzentriert und eine andere die Routinen für 3D-Berechnung in Echtzeit weiterentwickelt, konstruiert das »Creature Shock«-Team Welten aus tausenden von Polygonen. Diese werden mit detaillierten Bitmap-Texturen belegt und in tagelanger Rechenarbeit »gerendert«. Auch ohne Video-Sequenzen und CD-Soundtrack schlucken die Optiken von »Creature Shock« dreistellige Megabyte-Mengen. Trotzdem zog San's 66-Mhz-PC mit Doublespeed-Laufwerk die Grafik ohne nennenswerte Wartezeiten in den Bildschirmspeicher.



Jez San von Argonaut Software schwört auf vorberechnete HiRes-Grafik vom CD-ROM

In Creature Shock schlüpft der Spieler in die Rüstung eines Weltraumkämpfers, der in einer fremden Umwelt von rüpelhaften Mutanten belästigt wird. Die Monster hüpfen und fliegen, morphen und warpen bildschirmfüllend heran, während die virtuelle Kamera selbständig in den geeignetsten Blickwinkel schwenkt: Angreifenden Monstern stehen Sie meist frontal gegenüber; geht Ihr Held nach ein paar Treffern in die Knie, wird sanft in



Der Keiler, der aus dem Cyberspace kam: Licht und Schatten, Nebel- und Spiegel-Effekte verwandeln geometrischen 3D-Konstruktionen in eine spektakuläre Science-fiction-Welt.

JEZ SAN SPRICHT

über CD-SPIELE:
»CD-Spiele sind »anders«, da man mehr Speicher, aber langsameren Zugriff hat. Es ist schwierig, Spiele mit dieser Einschränkung zu entwickeln. CD-Programme sind jedoch billiger in der Produktion und somit aus ökonomischen Gründen wichtig.«

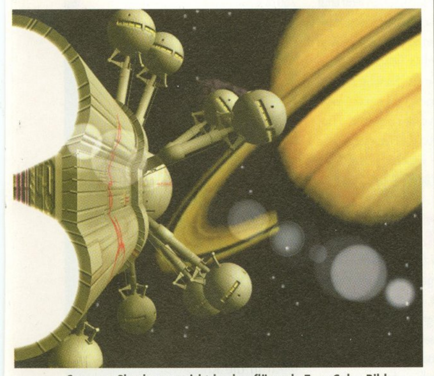
über 3DO:
»Schnelle 3D-Berechnungen, Texture Mapping, Shading in Echtzeit – das alles wird von der Hardware des 3DO unterstützt. Mit unseren Routinen macht das auch aber ein PC – allein durch die Software.«

über den Programmierer-Nachwuchs im Nintendo-Zeitalter:
»Als ich aufwuchs, hatten wir ein halbes Dutzend von Heimcomputern, auf denen wir uns austoben konnten. Durch die Konsolen gibt's heute wesentlich weniger Assembler-Programmierer als in den 80er Jahren. Vielleicht muß man in der Zukunft jedoch kein Programmierer sein, um ein Spiel zu entwickeln.«

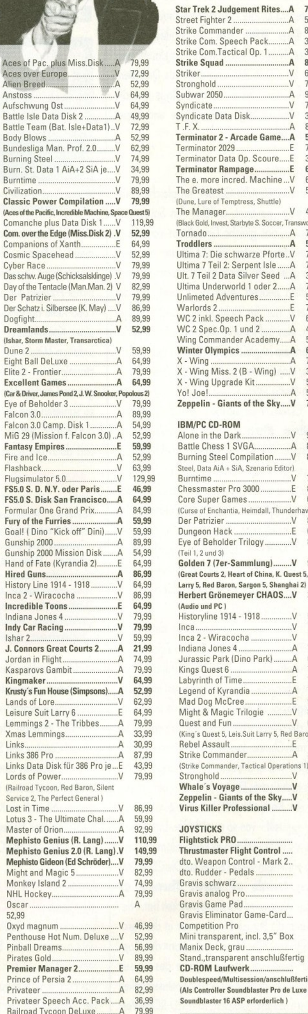
eine »Außenansicht« umgeblendet. Alle bekannten Grafiktricks inklusive des Partikeleffekts aus »Wild Palms« und »Lawnmower Man« werden ins Spiel gepackt, um das titelgebende Schock-Versprechen einzulösen.

Der gesamte Spielablauf steht erst auf dem Papier, doch neben den Erkundungsgängen durch eine unheimliche Höhlenwelt, werden sich in Creature Shock auch reinrassige Action-Sequenzen finden. Diese 3D-Gemetzel laufen in Echtzeit ab, sahen aber dennoch besser aus als vergleichbare Bildschirmballereien anderer Hersteller.

Die CD-ROM-Version für PCs wird im Laufe des Jahres noch vor den Varianten für CD-I und 3DO erscheinen. Virgin sicherte sich weltweit die Rechte, hat sich jedoch noch auf keinen definitiven Veröffentlichungstermin festgelegt. Die beeindruckenden Bildschirmfotos haben wir San direkt aus dem Entwicklungs-PC geleiert. **(Winnie Forster/hl)**



Creature Shock verspricht hochauflösende True-Color-Bilder



▶▶▶ FORTSETZUNG VON SEITE 12

U.S. Gold

Das europäische Softwarehaus ist der offizielle Spiele-Lieferant für die Fußball-Weltmeisterschaft. **World Cup USA 94** soll rechtzeitig zum Anstoß des Turniers erscheinen – erstaunlicherweise nur für CD-ROMs und nicht als Disketten-Version. Auf der Messe war allerdings nur die Modul-Version für Sega Mega Drive und Super Nintendo zu sehen.

Virgin Games

Die Fortsetzung zu »7th Guest«, im gleichen Stile **11th Hour** genannt, entführt den Spieler ein zweites Mal in das gleiche Gruselhaus von Henry Stauff. Immerhin wurden die 22 Räume aus dem Vorgängerspiel nicht identisch übernommen, sondern künstlich gealtert. Außerdem kann man die Zimmer jetzt nur im Licht einer Taschenlampe betrachten, was auf längere Sicht aber lästig wirkt. Das Spielprinzip ist gleich geblieben: In jedem Zimmer gilt es, eine Denksportaufgabe zu lösen.

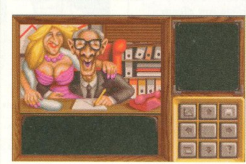
Nach dem Motto »Wir scheuen keine Kosten« entsteht die CD-ROM-Umsetzung des Kinoknüllers **Demolition Man** mit Sylvester Stallone und Wesley Snipes. Beide Stars haben sich tatsächlich (für entsprechend viel Geld) in ein Fernsehstudio begeben und mehrere Tage lang speziell für das Spiel in allen möglichen Posen und Animationen filmen lassen. Gleichzeitig wurden alle Drehorte des Films aus mehreren Perspektiven fotografiert und digitalisiert. Noch arbeiten die Programmierer unter Hochdruck an der Umsetzung, die erst für den Frühsommer angekündigt wird.

Im Simulationssektor will Virgin mit dem Hubschrauber-Programm **H.A.W.C.** sein Zeichen setzen. Die »unglaublich realistische« Simulation soll im Frühjahr erscheinen. Der Spieler steuert eine Truppe von insgesamt sechs Hubschraubern in Missionen gegen die chinesische Mafia, die sich eiskalt die großen Firmen Chinas, Japans und Koreas unter den Nagel reißen will und deren Schiffe angreift. Als wichtigstes technisches Feature wird auf der Pressemitteilung die Kompatibilität mit Thrustmaster-Joysticks herausgestellt – von so unwichtigen Dingen wie Grafik und Missionszahl gab es keine Informationen.

Außerdem am Virgin-Stand zu sehen: Die CD-ROM-Version von **Lands of Lore: Throne of Chaos**, die Westwood Studios entwickelt hat. Niemand anderer als Patrick Stewart, der in der Fernsehserie »Star Trek: The Next Generation« den Captain Picard spielt, spricht die Stimme des weisen Königs, auch andere Rollen sind mit professionellen Schauspielern besetzt worden. Die CD-ROM-Version soll vom Start weg mit deutschen und französischen Untertiteln ausgestattet werden. (bs)

AKTUELLE SCHNIPSEL

RISTORANTE EMESDOSO

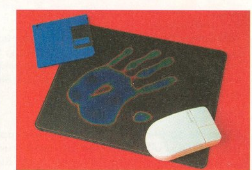

Ganz kapitalistisch geht es beim Aufbau der Restaurant-Kette zu

Wieviel Pizza braucht der Mensch? Jede Menge, meint Software 2000. Im neuen Spiel »Pizza Connection« versuchen Sie, von der einfachen Hinterhof-Pizzeria aus, eine Europa-umspannende Fast-Food-Kette aufzubauen. Das geht natürlich nur mit einer Kombination aus Kochkunst, Werbung und unfairen Mitteln: Schmiergelder gehören noch zum Harmlosesten auf der Liste. Schutzgeld-Erpressungen und andere Methoden, den »Familien«-Betrieb zu sanieren sind ebenso an der Tagesordnung wie die Gefahr, selber Betonstiefel verpaßt zu kriegen und dann am Boden eines nahegelegenen, tiefen Teichs zu enden. Das ganze ist natürlich nicht ernst zu nehmen – wie erste Bildschirmfotos zeigen, legen die Programmierer viel Wert auf eine gehörige Prise Humor. Witzige Detailarbeit beispielsweise im »Pizza Construction Set«, in dem Sie selbst belegen, was Ihre Kunden essen, machen die von uns angespielte Vorversion zu einem echten Genuß. Dem Programm soll auch ein Kochbuch mit Pizzarezepten der Programmierer beiliegen – voraussichtlich ab März können wir uns an PC und Backofen betätigen.

MODERATOR GESUCHT!

Wer will ins Fernsehen? Eine Münchner Produktionsgesellschaft sucht noch junge Moderatoren und -innen für eine neue Computersendung. Details über das Geheimprojekt sind nicht bekannt, aber Interessierte sollten sich mit Brief, Lebenslauf und Foto bei »Redaktion CASTING, Postfach 401504, 80715 München, melden.

VERRÄTERISCHE ABDRÜCKE


It's not a trick – it's a Mousepad!

Das »Rainbow Pad« von CNS, Fürstenfeldbruck, sieht auf den ersten Blick ganz normal aus – glatt, schwarz, flach. Doch wehe, Sie legen Ihre Hand auf das Pad, um die Maus zu greifen und zu bewegen. Bei Kontakt mit der Körperwärme beginnen sich unter der Oberfläche des Pads Flüssigkristalle zu verfärben. Von tiefrot über gelb nach grün und blau ändert sich die Oberfläche Chamäleon-artig. Das Ganze ist zwar nur eine Spielerei, doch die spezielle, abwaschbare Mauspad-Oberfläche gibt ein besonders gutes Roll-Gefühl. Das völlig ungiftige Mauspad kostet ca. 30 Mark und sollte im guten Computerfachhandel oder direkt bei CNS Computersysteme, Kurt Schumacher Str. 18, 82256 Fürstenfeldbruck, erhältlich sein.

VERWIRRUNG UM DOOM

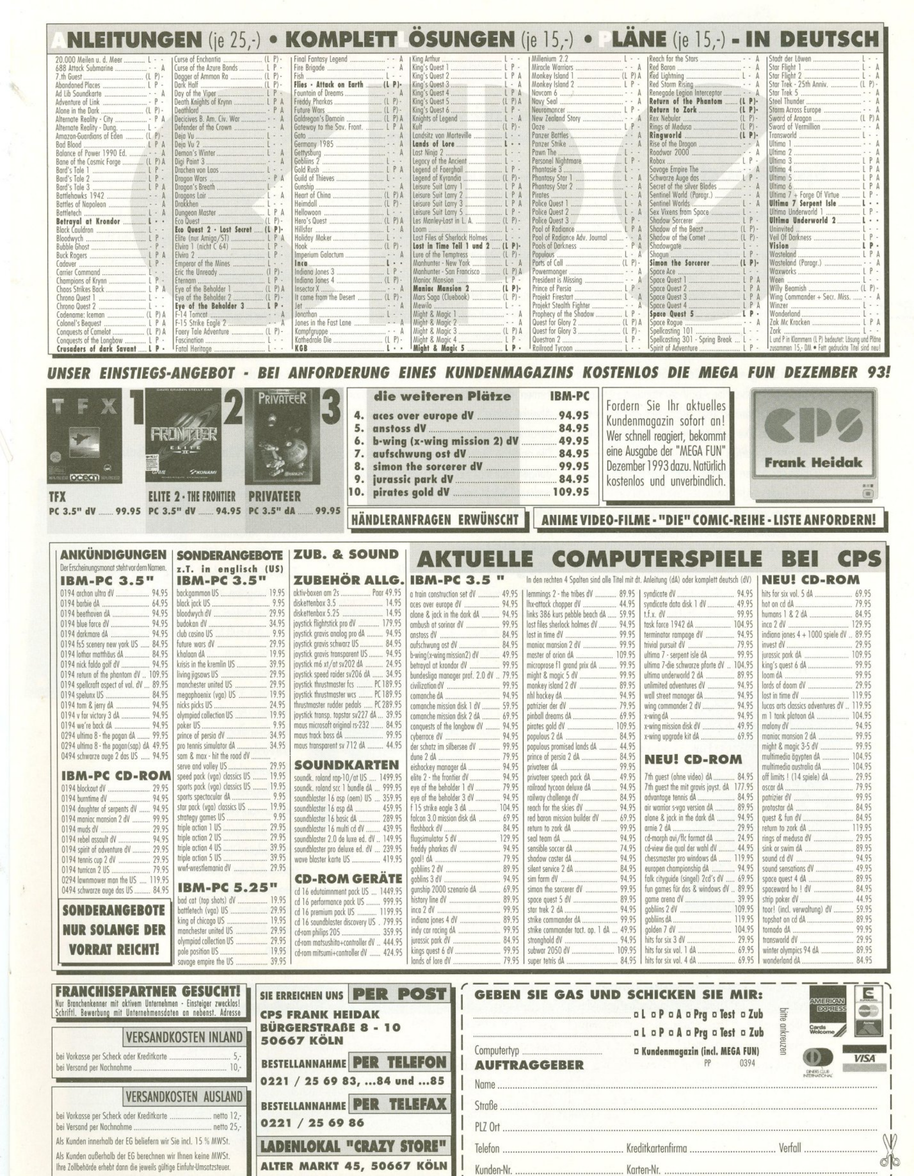
Einige Leser haben unsere Erklärungen zum Spiel »Doom« in der letzten Ausgabe mißverstanden oder nicht komplett durchgelesen: Die Demo-Version fordern Sie nicht bei den Autoren (die Firma »id Software« in USA) an, sondern bei einem beliebigen Shareware-Händler in Ihrer Nähe. Dieser erwartet von Ihnen seine übliche Kopiergebühr, die normalerweise ein paar Mark pro Diskette beträgt. Doom gibt es auch in zahlreichen Mailboxen und kann dort kostenlos downgeloadet werden. Das Originalverpackte Doom mit allen drei Spielteilen erhalten Sie unter anderem bei Pearl Agency, Am Kalischacht 4, 79246 Buggingen oder bei CDV, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. (bs)

STRIKE COMMANDER UPDATE

Wer schon die Diskettenversion von Strike Commander besitzt, kann die CD-ROM-Umsetzung zu einem ermäßigten Preis direkt bei Electronic Arts bestellen. Dazu sendet man einfach jeweils die erste Original-Diskette an EA Deutschland, zusammen mit einem Scheck über 80 Mark (für Besitzer des Strike Commanders) oder 70 Mark (wenn Sie auch das Speech Pack oder die Tactical Operations besitzen). Die Disketten erhalten Sie zusammen mit der CD wieder zurück. Weitere Infos zum Update gibt es bei Electronic Arts, Postfach 1553 in 33245 Gütersloh.



Besitzer der Disketten-Version von Strike Commander können die CD preiswerter kaufen



ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH
20.000 Meilen u. d. Meer L - -
688 Attack Submarine - - A
7.th Guest (L P) -
Abandoned Places L P -
Ad Lib Soundkarte - - A
Adventure of Link - P -
Alone in the Dark (L P) -
Alternate Reality - City - P A
Alternate Reality - Dung. L - -
Amazon-Guardians of Eden (L P) -
Bad Blood L P A
Balance of Power 1990 Ed. - - A
Bane of the Cosmic Forge (L P) A
Bard's Tale 1 L P -
Bard's Tale 2 L P -
Bard's Tale 3 L P A
Battlehawks 1942 - - A
Battles of Napoleon - - A
Battletech L - A
Betrayal at Krondor L • •
Black Cauldron L - -
Bloodwych L P -
Bubble Ghost - P -
Buck Rogers L P A
Cadaver L P -
Carrier Command L - -
Champions of Krynn L P -
Chaos Strikes Back L P A
Chrono Quest 1 L - -
Chrono Quest 2 L - -
Codename: Iceman (L P) A
Colonel's Bequest L P A
Conquests of Camelot (L P) A
Conquests of the Longbow L P -
Crusaders of dark Savant L P •
Curse of Enchantia (L P) -
Curse of the Azure Bonds L P -
Dagger of Ammon Ra (L P) -
Dark Half (L P) -
Day of the Viper L P -
Death Knights of Krynn L P A
Deathlord - P A
Decicives B. Am. Civ. War - - A
Defender of the Crown - - A
Deja Vu L - -
Deja Vu 2 L - -
Demon's Winter L - A
Digi Paint 3 - - A
Drachen von Laas L - -
Dragon Wars - P A
Dragon's Breath L - -
Dragons Lair L - A
Drakkhen L - -
Dungeon Master L P A
Eco Quest (L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret (L P) •
Elite (nur Amiga/ST) L P A
Elvira 1 (nicht C 64) L P -
Elvira 2 L P -
Emperor of the Mines L - -
Eric the Unready (L P) -
Eternam L P -
Eye of the Beholder 1 (L P) A
Eye of the Beholder 2 (L P) -
Eye of the Beholder 3 L P •
F-14 Tomcat - - A
F-15 Strike Eagle 2 - - A
Faery Tale Adventure (L P) -
Fascination L - -
Fatal Heritage L - -
Final Fantasy Legend - - A
Fire Brigade - - A
Fish L - -
Flies - Attack on Earth (L P) •
Fountain of Dreams - - A
Freddy Pharkas (L P) -
Future Wars (L P) -
Galdregon's Domain (L P) A
Gateway to the Sav. Front. L P A
Gato - - A
Germany 1985 - - A
Gettysburg - - A
Gobliins 2 L - -
Gold Rush L P A
Guild of Thieves L - -
Gunship - - A
Heart of China (L P) A
Heimdall (L P) -
Hellowoon L - -
Hero's Quest (L P) A
Hillsfar L - A
Holiday Maker L - -
Hook (L P) -
Imperium Galactum - - A
Inca L • •
Indiana Jones 3 L P -
Indiana Jones 4 (L P) -
Insector X - - A
It came from the Desert (L P) -
Jet - - A
Jonathan L - -
Jones in the Fast Lane - - A
Kampfgruppe - - A
Kathedrale Die (L P) -
KGB L • •
King Arthur L - -
King's Quest 1 L P -
King's Quest 2 L P A
King's Quest 3 L - A
King's Quest 4 L P A
King's Quest 5 (L P) A
King's Quest 6 L P -
Knights of Legend L - A
Kult (L P) -
Landsitz von Morteville L - -
Lands of Lore L • •
Last Ninja 2 L - -
Legacy of the Ancient L - -
Legend of Faerghail L P -
Legend of Kyrandia (L P) -
Leisure Suit Larry 1 L P A
Leisure Suit Larry 2 L P A
Leisure Suit Larry 3 L P A
Leisure Suit Larry 5 L P -
Les Manley-Lost in L. A. (L P) -
Loom L - -
Lost Files of Sherlock Holmes L - -
Lost in Time Teil 1 und 2 (L P) •
Lure of the Temptress (L P) -
Manhunter - New York L - A
Manhunter - San Francisco (L P) A
Maniac Mansion L P -
Maniac Mansion 2 (L P) •
Mars Saga (Cluebook) (L P) -
Mewilo L - -
Might & Magic 1 - - A
Might & Magic 2 - - A
Might & Magic 3 (L P) A
Might & Magic 4 L P -
Might & Magic 5 L P •
Millenium 2.2 L - -
Miracle Warriors - - A
Monkey Island 1 (L P) A
Monkey Island 2 L P -
Navcom 6 - - A
Navy Seal - - A
Neuromancer L P -
New Zealand Story - - A
Ooze L P -
Panzer Battles - - A
Panzer Strike - - A
Pawn The L - -
Personel Nightmare L P -
Phantasie 3 L - -
Phantasy Star 1 L - A
Phantasy Star 2 - - A
Pirates L - A
Police Quest 1 L - A
Police Quest 2 L - A
Police Quest 3 L P -
Pool of Radiance L P A
Pool of Radiance Adv. Journal - - A
Pools of Darkness - P A
Populous L - A
Ports of Call (L P) -
Powermonger - - A
President is Missing - - A
Prince of Persia L P -
Projekt Firestart L - A
Projekt Stealth Fighter - - A
Prophecy of the Shadow L P -
Quest for Glory 2 (L P) A
Quest for Glory 3 (L P) -
Questron 2 L P -
Railroad Tycoon L - -
Reach for the Stars - - A
Red Baron - - A
Red Lightning L - A
Red Storm Rising - - A
Renegade Legion Interceptor - - A
Return of the Phantom (L P) •
Return to Zork (L P) •
Rex Nebular (L P) -
Rings of Medusa (L P) -
Ringworld (L P) •
Rise of the Dragon - - A
Roadwar 2000 - - A
Robox L P -
Savage Empire The - - A
Schwarze Auge das L P -
Secret of the silver Blades - - A
Sentinel World (Paragr.) - - A
Sentinel Worlds L - A
Sex Vixens from Space L - -
Shadow Sorcerer L P -
Shadow of the Beast (L P) -
Shadow of the Comet (L P) -
Shadowgate L - -
Shogun L P -
Simon the Sorcerer (L P) •
Space Ace L - -
Space Quest 1 L P A
Space Quest 2 L P A
Space Quest 3 L P A
Space Quest 4 L P A
Space Quest 5 L P •
Space Rogue - - A
Spellcasting 101 L - -
Spellcasting 301 - Spring Break L - -
Spirit of Adventure L P -
Stadt der Löwen L - -
Star Flight 1 L - A
Star Flight 2 L - A
Star Trek - 25th Anniv. (L P) -
Star Trek 5 - - A
Steel Thunder - - A
Storm Across Europe - - A
Sword of Aragon (L P) A
Sword of Vermillion - - A
Transworld L - -
Ultima 1 - - A
Ultima 2 - - A
Ultima 3 L P A
Ultima 4 L P A
Ultima 5 L P A
Ultima 6 L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue L P -
Ultima 7 Serpent Isle L • •
Ultima Underworld 1 L P -
Ultima Underworld 2 L • •
Uninvited L - -
Veil Of Darkness L P -
Vision L P •
Wasteland L P A
Wasteland (Paragr.) - - A
Waxworks L P -
Ween L - -
Willy Beamish (L P) -
Wing Commander + Secr. Miss. - - A
Winzer L - -
Wonderland L - -
Zak Mc Kracken L P A
Zork L - -
L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!
UNSER EINSTIEGS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!
T F X 1
2
PRIVATEER 3
TFX
PC 3.5" dV 99.95
ELITE 2 - THE FRONTIER
PC 3.5" dV 94.95
PRIVATEER
PC 3.5" dA 99.95
die weiteren Plätze IBM-PC
4. aces over europe dV 94.95
5. anstoss dV 84.95
6. b-wing (x-wing mission 2) dV 49.95
7. aufschwung ost dV 84.95
8. simon the sorcerer dV 99.95
9. jurassic park dV 84.95
10. pirates gold dV 109.95
Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.
CPS
Frank Heidak
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!
ANKÜNDIGUNGEN
Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.
IBM-PC 3.5"
0194 archon ultra dV 94.95
0194 barbie dA 64.95
0194 beethoven dA 94.95
0194 blue force dV 94.95
0194 darkmare dA 94.95
0194 fs5 scenery new york US 84.95
0194 lothar matthäus dA 84.95
0194 nick faldo golf dV 94.95
0194 return of the phantom dV 109.95
0194 spellcraft aspect of val. dV 89.95
0194 spelunx US 84.95
0194 tom & jerry dA 94.95
0194 v for victory 3 dA 94.95
0194 we're back dA 94.95
0294 ultima 8 - the pagan dA 99.95
0294 ultima 8 - the pagan(sap) dA 49.95
0494 schwarze auge 2 das US 94.95
IBM-PC CD-ROM
0194 blockout dV 29.95
0194 burntime dV 94.95
0194 daughter of serpents dV 94.95
0194 maniac mansion 2 dV 99.95
0194 muds dV 29.95
0194 rebel assault dV 94.95
0194 spirit of adventure dV 29.95
0194 tennis cup 2 dV 29.95
0194 turrican 2 US 79.95
0294 lawnmower man the US 119.95
0494 schwarze auge das US 84.95
SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!
SONDERANGEBOTE
z.T. in englisch (US)
IBM-PC 3.5"
backgammon US 19.95
black jack US 9.95
bloodwych dV 29.95
budokan dV 34.95
club casino US 9.95
future wars dV 29.95
khalaan dA 19.95
krisis in the kremlin US 39.95
living jigsaws US 29.95
manchester united US 29.95
megaphoenix (vga) US 19.95
nicks picks US 24.95
olympiad collection US 19.95
poker US 9.95
prince of persia dV 34.95
pro tennis simulator dA 34.95
sam & max - hit the road dV
serve and volley US 29.95
speed pack (vga) classics US 19.95
sports pack (vga) classics US 19.95
sports spectacular dA 9.95
star pack (vga) classics US 19.95
strategy games US 9.95
triple action 1 US 29.95
triple action 2 US 29.95
triple action 4 US 39.95
triple action 5 US 39.95
wwf-wrestlemania dV 29.95
IBM-PC 5.25"
bad cat (top shots) dV 19.95
battletech (vga) US 29.95
king of chicago US 19.95
manchester united US 29.95
olympiad collection US 29.95
pole position US 19.95
savage empire the US 39.95
ZUB. & SOUND
ZUBEHÖR ALLG.
aktiv-boxen am 2s Paar 49.95
diskettenbox 3.5 14.95
diskettenbox 5.25 14.95
joystick flightstick pro dV 179.95
joystick gravis analog pro dA 94.95
joystick gravis schwarz US 84.95
joystick gravis transparent US 94.95
joystick m6 xt/at sv202 dA 24.95
joystick speed raider sv206 dA 34.95
joystick thrustmaster fcs PC 189.95
joystick thrustmaster wcs PC 189.95
thrustmaster rudder pedals PC 289.95
joystick transp. topstar sv227 dA 39.95
maus microsoft original rs-232 84.95
maus track boss dA 99.95
maus transparent sv 712 dA 44.95
SOUNDKARTEN
soundk. roland rap-10/at US 1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA 999.95
soundblaster 16 asp (oem) US 359.95
soundblaster 16 asp dA 459.95
soundblaster 16 basic dA 289.95
soundblaster 16 multi cd dV 439.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV 149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV 239.95
wave blaster karte US 419.95
CD-ROM GERÄTE
cd 16 edutaimnment pack US 1449.95
cd 16 performance pack US 999.95
cd 16 premium pack US 1199.95
cd 16 soundblaster discovery US 799.95
cd-rom philips 205 359.95
cd-rom matsushita+controller dV 444.95
cd-rom mitsumi+controller dV 424.95
AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS
IBM-PC 3.5 "
In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)
a train construction set dV 49.95
aces over europe dV 94.95
alone & jack in the dark dA 94.95
ambush at sorinor dV 99.95
anstoss dV 84.95
aufschwung ost dV 84.95
b-wing (x-wing mission2) dV 49.95
betrayal at krondor dV 99.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV 79.95
civilization dV 99.95
comanche dA 94.95
comanche mission disk 1 dV 59.95
comanche mission disk 2 dA 69.95
conquests of the longbow dV 94.95
cyberrace dV 94.95
der schatz im silbersee dV 99.95
dune 2 dA 79.95
eishockey manager dA 94.95
elite 2 - the frontier dV 94.95
eye of the beholder 1 dV 79.95
eye of the beholder 3 dV 94.95
f 15 strike eagle 3 dA 104.95
falcon 3.0 mission disk dA 69.95
flashback dV 84.95
flugsimulator 5 dV 129.95
freddy pharkas dV 94.95
goal! dA 79.95
gobliins 2 dV 89.95
goblins 3 dV 94.95
gunship 2000 szenario dA 69.95
history line dV 89.95
inca 2 dV 99.95
indiana jones 4 dV 89.95
indy car racing dA 99.95
jurassic park dV 84.95
kings quest 6 dV 99.95
lands of lore dV 79.95
lemmings 2 - the tribes dV 89.95
lhx-attack chopper dV 44.95
links 386 kurs pebble beach dA 59.95
lost files sherlock holmes dV 94.95
lost in time dV 99.95
maniac mansion 2 dV 99.95
master of orion dA 109.95
microprose f1 grand prix dA 99.95
might & magic 5 dV 99.95
monkey island 2 dV 89.95
nhl hockey dA 94.95
patrizier der dV 79.95
pinball dreams dA 69.95
pirates gold dV 109.95
populous 2 dA 84.95
populous promised lands dA 44.95
prince of persia 2 dA 84.95
privateer dA 99.95
privateer speech pack dA 49.95
railroad tycoon deluxe dA 94.95
railway challenge dV 84.95
reach for the skies dV 94.95
red baron mission builder dV 69.95
return to zork dA 99.95
seal team dA 94.95
sensible soccer dA 74.95
shadow caster dA 94.95
silent service 2 dA 84.95
sim farm dV 94.95
simon the sorcerer dV 99.95
space quest 5 dV 89.95
star trek 2 dA 94.95
strike commander dA 99.95
strike commander tact. op. 1 dA 49.95
stronghold dV 94.95
subwar 2050 dV 109.95
super tetris dA 84.95
syndicate dV 94.95
syndicate data disk 1 dV 49.95
t.f.x. dV 99.95
task force 1942 dA 104.95
terminator rampage dV 94.95
trivial pursuit dV 79.95
ultima 7 - serpent isle dA 99.95
ultima 7-die schwarze pforte dV 104.95
ultima underworld 2 dA 89.95
unlimited adventures dV 94.95
wall street manager dA 94.95
wing commander 2 dV 94.95
x-wing dA 94.95
x-wing mission disk dV 49.95
x-wing upgrade kit dA 69.95
NEU! CD-ROM
7th guest (ohne video) dA 84.95
7th guest the mit gravis joyst. dA 177.95
advantage tennis dA 84.95
air warrior s-vga version dA 89.95
alone & jack in the dark dA 94.95
arnie 2 dA 29.95
cd-morph avi/flc format dA 24.95
cd-view die qual der wahl dV 44.95
chessmaster pro windows dA 119.95
europen championship dA 94.95
folk cityguide (singel) 2cd's dV 69.95
fun games für dos & windows dV 89.95
game arena dV 39.95
gobliins 2 dV 109.95
gobliins dA 119.95
golden 7 dV 104.95
hits for six 3 dV 29.95
hits for six vol. 1 dA 69.95
hits for six vol. 4 dA 69.95
NEU! CD-ROM
hits for six vol. 5 dA 69.95
hot on cd dA 79.95
humans 1 & 2 dA 84.95
inca 2 dV 129.95
indiana jones 4 + 1000 spiele dV 89.95
invest dV 29.95
jurassic park dA 109.95
king's quest 6 dA 99.95
loom dA 99.95
lords of doom dV 29.95
lost in time dV 119.95
lucas arts classics adventures dV 119.95
m 1 tank platoon dA 104.95
malony dV 94.95
maniac mansion 2 dA 99.95
might & magic 3-5 dV 99.95
multimedia ägypten dA 104.95
multimedia australia dA 104.95
off limits ! (14 spiele) dA 29.95
oscar dA 79.95
patrizier dV 99.95
protostar dA 84.95
quest & fun dV 84.95
return to zork dA 119.95
rings of medusa dV 29.95
sink or swim dA 89.95
sound cd dV 94.95
sound sensations dV 49.95
space quest 4 dA 89.95
spaceward ho ! dV 84.95
strip poker dV 44.95
toor! (incl. verwaltung) dV 59.95
topshot on cd dA 89.95
tornado dA 99.95
transworld dV 29.95
winter olympics 94 dA 89.95
wonderland dA 84.95
FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse
VERSANDKOSTEN INLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.
SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN
BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85
BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN
GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
Computertyp
□ Kundenmagazin (incl. MEGA FUN)
PP 0394
bitte ankreuzen
AUFTRAGGEBER
Name
Straße
PLZ Ort
Telefon
Kreditkartenfirma
Verfall
Kunden-Nr.
Karten-Nr.
AMERICAN EXPRESS
Cards Welcome
DINERS CLUB INTERNATIONAL
VISA
Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.



READ.ME

Abenteurer und Fliegernaturen werden angesichts der hier vorgestellten Buch-Neuerscheinungen in diesem Monat besonders interessiert aufhorchen.

Spielebücher

Das Adventure Buch II

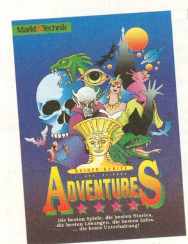
Mit 20 Komplettlösungen ist dieser Band aus dem Sybex-Verlag in der Tat prall gefüllt. Unter anderem werden Alone in the Dark, Day of the Tentacle, Gobliins 2, Inca, Jonathan, Kyrandia, Rex Nebular sowie Spellcasting 301 vom Autor Carsten Borgmeier behandelt.

Anlehnend an das Konzept des Vorgängers wurde jede Lösung mit zahlreichen Schwarzweiß-Abbildungen versehen. Ein Abriß der Handlung sowie ein kurzer wertender Text ergänzen die einzelnen Abschnitte. Die Adventures aus dem Hause Sierra wurden allerdings absichtlich ausgeklammert – wer Hilfe zu diesen Spielen sucht, wird auf die speziell auf Sierra zugeschnittenen Sybex-Titel verwiesen.

Eine beigefügte Diskette enthält eine spielbare Demo von Hexuma sowie eine nicht interaktive Sam & Max-Kostprobe.

Leider sind sämtliche Lösungswege als zusammenhängender Text verfaßt – ein Frage-Antwort-Schema wäre vielfach leserfreundlicher gewesen, um gezielt an die benötigte Information zu kommen.

Adventures



Ebenfalls dem Genre der Abenteuerspiele hat sich dieses Markt&Technik-Buch verschrieben. Mit zehn Lösungen zu den Klassikern der letzten zwei Jahre werden im Gegensatz zum oben vorgestellten Band vorwiegend Highlights behandelt. Die Auswahl erstreckt sich über die gesamte Palette der wichtigsten Adventure-Produzenten. Neben Alone in the Dark, einigen Sierra-Produkten wie Space Quest 5 und Freddy Pharkas finden sich die wichtigsten LucasArts-Hits Monkey Island 2, Indiana Jones and the Fate of Atlantis und Day of the Tentacle im Inhaltsverzeichnis wieder.

Auch bei diesem Werk wurde der Lösungsweg leider nur linear heruntergeschrieben, ohne im Hintbook-Stil gezielt auf einzelne Probleme einzugehen. An der Historie interessierten Lesern wird der Abschnitt zur Geschichte dieser Spielegattung erfreuen. Zusätzlich werden knapp die wichtigsten Firmen mit einer Auzählung der jeweils markanten Abenteuerspiele vorgestellt. Eine Liste der 100 besten derartigen Programme rundet das Buch ab.

Die optische Gestaltung mit zahlreichen Farbabbildungen hebt sich wohltuend vom eintönigen Layout anderer Titel ab, wobei der Preis dennoch erschwinglich bleibt.

QuickStart Flugsimulator 5.0



Eigentich widmet sich die »QuickStart«-Reihe aus dem Hause Sybex vorwiegend den seriösen Anwendungen. Da der Flight Simulator 5 jedoch vom Betriebssystem- und Textverarbeitungs-König Microsoft vertrieben wird, gab es wohl keine Skrupel gegen eine Aufnahme in diese Buchserie.

Fliegen will gelernt sein. Das weiß auch Microsoft und versieht sein Produkt schon von Haus aus mit einer umfangreichen Dokumentation. Die Philosophie der QuickStart-Bücher ist es, unabhängig von all dem Ballast dicker Anleitungen, klar gegliedert die wichtigsten Funktionen der behandelten Software zu erläutern. Nach der Absolvierung der 20 Lektionen soll der Leser in der Lage sein, den Flugsimulator in seinen Grundzügen zu beherrschen.

Leider wiederholt das Buch in großen Teilen Informationen aus der Originaldokumentation – wenn auch etwas aufbereitet. Die Tatsache, daß sich beispielsweise ein Kapitel der Installation widmet, ist schon erstaunlich.

Wer mit der von Microsoft mitgelieferten Anleitung partout nicht zurechtkommt, dem kann dieses Druckwerk sicher eine Hilfe sein.

Das offizielle Airbus A320-Buch



Fast schon eine richtige Flugschule ist dieses voluminöse Werk. Die rund 400 Seiten starke Hardcover-Ausgabe sollte Ihnen besser nicht auf den Fuß fallen, wenn Sie auf schmerzhafte Erfahrungen verzichten wollen. Angefangen bei Grundlagen wie dem Wettergeschehen über die Funktion der Instrumente bis hin zur Arbeit mit Flugkarten bietet es eine umfassende Einführung in die Fliegerei. Man merkt dem Band deutlich an, daß er von zwei kompetenten Autoren – darunter einem Berufspiloten der Lufthansa – verfaßt wurde. Eine Update-Diskette bringt ältere Airbus A320-Versionen auf den neuesten Stand.

Negativ schlagen der hohe Preis und die tristen Buchstabenwüsten zu Buche, die leider nur ab und zu durch Abbildungen und Diagramme aufgelockert werden. (tw)

NEUE SPIELEBÜCHER – DIE AUSLESE

Titel	Autor	Verlag	ISBN-Nummer	Preis	Wertung
Das Adventure Buch II	C. Borgmeier	Sybex	3-8155-0084-2	39,80 Mark	Befriedigend
Adventures	R. Babiel	Markt&Technik	3-87791-472-1	24,80 Mark	Befriedigend
QuickStart Flugsimulator 5.0	Dille/Raudszus	Sybex	3-88745-262-3	19,80 Mark	Ausreichend
Das offizielle Airbus A320-Buch	Leddin/Dille	Sybex	3-8155-6513-8	49,- Mark	Befriedigend

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

1. **FLIGHT SIMULATOR 5.0** (2) Microsoft
2. **T.F.X.** (7) Ocean
3. **PRIVATEER** (1) Origin
4. **ANSTOSS** (–) Ascon
5. **DAY OF THE TENTACLE** (4) LucasArts
6. **FRONTIER (ELITE II)** (3) Gametek
7. **JURASSIC PARK** (16) Ocean
8. **ACES OVER EUROPE** (6) Dynamix
9. **X-WING** (5) LucasArts
10. **SYNDICATE** 10) Bullfrog/Electronic Arts
11. **PIRATES GOLD** (8) Microprose
12. **INDY CAR RACING** (–) Virgin/Papyrus
13. **LANDS OF LORE** (9) Virgin/Westwood
14. **THE LOST VIKINGS** (11) Interplay
15. **PRINCE OF PERSIA II** (13) Broderbund
16. **PINBALL DREAMS** (15) 21st Century
17. **EISHOCKEY MANAGER** (14) Software 2000
18. **AUFSCHWUNG OST** (–) Sunflowers
19. **DARK SIDE OF XEEN** (19) New World Computing
20. **TERMINATOR RAMPAGE** (–) Bethesda Softworks

Quelle: Media Control

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

1. **REBEL ASSAULT** (1) LucasArts
2. **DAY OF THE TENTACLE** (3) LucasArts
3. **DUNE** (5) Virgin
4. **THE 7TH GUEST** (2) Virgin
5. **DER PATRIZIER** (4) Ascon

Quelle: Media Control

FESTPLATTEN

PLATTEN-HITS FÜR SOFTWARE-BITS

Wenn sich die Daten auf Ihrer Festplatte um die letzten freien Sektoren streiten, dann ist es höchste Zeit für einen voluminöseren Massenspeicher. Wir geben Tips zur fachkundigen Auswahl und Installation der neuen Harddisk.

Das Multimedia-Zeitalter bricht derzeit mit einer Flut von Animations- und Klanggenüssen über uns herein, und auch die Spieleprogrammierer geizen nicht mit Effekten für Aug' und Ohr. Grafik und Sound sind nun mal das Salz in jeder Computersuppe, doch liegen sie so mancher schmalbrüstigen Festplatte allzu schwer im Magen. Dann nämlich, wenn ihre Speicherkapazität für derartige Datenmengen einfach nicht mehr ausreicht. Gerade Grafikdaten und digitalisierte Klänge nehmen ungleich mehr Platz in Anspruch wie Anwendungsprogramme oder Textdateien.

Was können Sie also unternehmen, um die Datenflutwelle aufzufangen? Solange es geht, sollten Sie zuerst einmal versuchen, Ihre Festplatte vor dem Ertrinken zu bewahren. Sprich: Halten Sie alle Daten von Ihrer Platte fern, auf die Sie nicht ständig zugreifen müssen. Verbannen Sie diese Bytes auf Disketten, Streamerbänder oder Wechselplatten. Wenn Sie im Besitz eines CD-ROM-Laufwerks sind, sollten Sie Ihre Anwendungsprogramme und Spielesoftware nach Möglichkeit nur auf CD kaufen. Diese Programme belegen in der Regel nur wenig Platz auf der Festplatte und holen sich alle Programmdaten bei Bedarf von der Silberscheibe. Bei häufig benötigter Software nervt aber schon bald die gemütliche Datenübertragungsrate der CD-ROM-Laufwerke und das Wechseln der Compact Disks. Ganz zu schweigen davon, daß bislang nur ein kleiner Teil aller PC-Programme auf CD erhältlich ist. Das bedeutet: Früher oder später kommen Sie um eine Erweiterung Ihrer Festplattenkapazität nicht herum.

Durch Software-Tricks zu Plattenplatz

Der preisgünstigste Weg ist die Vergrößerung der Plattenspeicherkapazität per Software. Seit der MS-DOS-Version 6.0 gehört zum Beispiel ein solcher Software-Kapazitätsvergrößerer zum Standard-Lieferumfang von Microsofts Betriebssystem-Bestseller. »DoubleSpace« und seine Kollegen (»Stacker« etc.) verdoppeln theoretisch den Plattenplatz durch automatische Kompression/Dekompression aller gespeicherten Daten. Der Einsatz eines derartigen Software-Verdopplers birgt allerdings die Gefahr von Software-Inkompatibilitäten in sich und kann bei Systemabstürzen ein wüstes Datenchaos auf der Platte verursachen. Bei den meisten Spielen ist der Platzspar-Effekt zudem bescheiden.

Es kommt bestimmt der Zeitpunkt, an dem selbst massive Speichersparmaßnahmen und alle Verdopplerprogramme der Welt nichts mehr helfen – eine andere Platte muß ins Gehäuse. Ob Sie nun die Aufrüstung selbst erledigen oder Ihren PC dafür zum Fachhändler tragen – in jedem Fall sollten Sie nicht jedem x-beliebigen Plattenmodell das Ja-Wort geben. Die Typenvielfalt ist ebenso groß wie die Preisunterschiede; Vergleichen lohnt sich also allemal. Hier ein paar wichtige Daten, die Sie vor dem Kauf unbedingt erfragen sollten.

Plattenkapazität: Erfragen Sie unbedingt die »formatierte« Kapazität. Der unformatierte Wert liegt immer höher, ist aber in der Praxis bedeutungslos (auf eine nicht formatierte Platte können Sie ja nichts speichern). Festplatten mit weniger als 100 MByte sind allenfalls noch für Bastler, DOS-Programmierer und Laptop-Besitzer interessant – jeder andere sollte die Finger davon lassen. Wer mit Windows nicht allzuviel am Hut hat und nicht zu exzessiv spielt (oder über ein CD-ROM verfügt), der kommt mit Speicherkapazitäten von 100 – 200 MByte gut zurecht. Wenn Sie Ihren Computer mit zahlreichen Windows-Anwendungen und komplexen DOS-Spielen zu beschäftigen wissen, sollten Sie auf Platten in der Kapazitätsregion von 200 – 350 MByte bestehen. Soll die Aufrüstungs-Investition einigermaßen zukunftssicher sein, dann scheuen Sie sich nicht, in Bereiche von 350 – 500 MByte vorzudringen (noch nie hat jemand lange über zuviel freien Speicher geklagt). Platten mit mehr als 500 MByte formatierter Kapazität oder gar Gigabyte-Boliden sind nach wie vor recht teuer und nur für den professionellen Einsatz – oder für Freaks mit dickem Geldbeutel – sinnvoll.

Mittlere Zugriffszeit: Dieser Wert gibt an, wie lange das

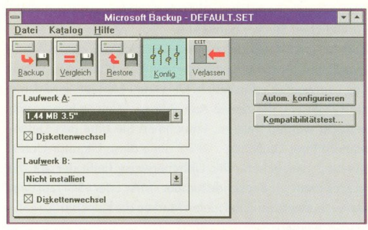
Laufwerk im Durchschnitt braucht, um ein an beliebiger Stelle abgelegtes Datenpaket zu finden. Je schneller die Festplattenmechanik dies schafft, desto flotter geht im Regelfall auch die gesamte Datenübertragung vonstatten. Werte von 15 – 13 Millisekunden sind derzeit Standard, mit längeren Zugriffszeiten sollten Sie sich nicht mehr zufriedengeben. 12 – 10 Millisekunden sind Profiniveau und entsprechend teuer zu erkaufen.

Pufferspeicher (Cache): Ein Hardware-Zwischenspeicher reduziert in guten Festplatten die lästigen und zeitraubenden Spurwechsel enorm und sorgt damit für optimale Zugriffszeiten und einen höheren Datendurchsatz. Faustregel: Je größer dieser Puffer, desto besser. 32 – 64 KByte sind gut, 128 – 256 KByte hervorragend. Gigabyte-Platten verfügen üblicherweise sogar über ein halbes Megabyte (512 KByte) Cache-Speicher.

Schnittstelle: Banal, aber bei Nichtbeachtung fatal: Die Schnittstelle Ihrer Festplatten-Controller-Steckkarte muß natürlich zur Harddisk-Schnittstelle passen. Eine AT-Bus-(IDE-)Platte können Sie eben nur an einem AT-Bus-(IDE-) Controller betreiben, während SCSI-Festplatten nach einem SCSI-Hostadapter verlangen. Wenn Sie über einen Platten/Controller-Typ älteren Semesters (MFM etc.) verfügen, dann kaufen Sie sich besser gleich einen moderen AT-Bus- oder SCSI-Hostadapter zur neuen Platte dazu. In einem modernen Computersystem haben andere als die beiden genannten Schnittstellen-Standards keine Daseinsberechtigung mehr.

Abmessungen: Paßt die Festplatte überhaupt in Ihr Gehäuse? Eine 5,25 Zoll breite Harddisk können Sie nicht in einen 3,5-Zoll-Laufwerksschacht einschieben; ein 3,5-Zoll-Laufwerk paßt jedoch auch in einen 5,25-Zoll-Schacht, wenn Sie einen entsprechenden Festplatten-Einbausatz zusätzlich montieren (im Fachhandel für 10-20 Mark erhältlich). Achten Sie zudem auf die Höhe der Platte. Stellen Sie dabei gerade bei Kapazitätsprotzen (ab 500 MByte) sicher, daß genügend Luft zirkulieren kann, damit sich die Platte nicht überhitzt.

Für welchen Plattentyp Sie sich auch entscheiden – bevor Sie sich den Speicherfreuden hingeben können, müssen Sie erst einmal die lästige Einbauprozedur hinter sich bringen. Technisch weniger Betuchte sollten dies bastelfreudigen Freunden oder fähigen Fachhändlern überlassen. Wer den Umbau selber wagen will, der muß zunächst seine auf der alten Platte befindlichen Daten in Sicherheit bringen. Das heißt: Speichern Sie alle wichtigen Programme, Texte, etc. auf Disketten, Wechselplatten oder Streamerbändern. Natürlich können Sie auch ein Backup Ihrer kompletten Festplatte anfertigen, doch der Plattenwechsel ist normalerweise auch eine gute Gelegenheit, seine Harddisk komplett neu einzurichten und nur die selbst erstellten Dateien (Texte, Bilder, Sounds etc). von der alten Platte zu übernehmen. Das kostet zwar etwas Zeit, wirft aber zugleich jeglichen sinnlos angehäuften Datenmüll über Bord und spart somit Speicherplatz.



Ein funktionelles Windows-Backup-Programm gehört seit der Version 6.0 zum MS-DOS-Lieferumfang und ist ideal zum Sichern des Datenbestandes

Der Trend zur Zweitplatte

Schneller (aber auch schwieriger) geht der Datenumzug vonstatten, wenn Sie die alte Harddisk als Zweit-Festplatte (D:) konfigurieren und zusätzlich einbauen. Nach erfolgreicher Partitionierung, Formatierung und DOS-Installation der neuen Platte können Sie flott und bequem Datei um Datei (am besten mit dem Windows-Dateimanager) von Altlaufwerk D: nach Neuling C: kopieren. Diese Methode bietet zudem den netten Nebeneffekt, daß Sie nach dem gelungenen Datentransfer (bitte testen!) die Zweitplatte formatieren und als zusätzlichen, wertvollen Massenspeicher nutzen können. Beliebte Einsatzgebiete für das optimal wiederverwertete Altgerät: Schnelles Backupmedium, Zwischenspeicher für große Audio-, Bild- oder Videodateien, Sperrgebiet für absturzkritische Testläufe dubioser Shareware.

Oops – nun waren wir schon bei der Zweitplatte, und dabei haben wir noch gar nicht besprochen, wie man denn die neue (Erst-) Platte einbaut und richtig installiert. Dazu ziehen Sie also den Netzstecker vom Computer ab, öffnen das Gehäuse und suchen ein freies Plätzchen für den Neuzugang. Das zur alten Festplatte führende Daten-Flachbahnkabel (AT-Bus/IDE: 40 Adern, SCSI: 50 Adern) ziehen Sie ab und stecken es an das neue Laufwerk. Soll die alte AT-Bus-(IDE-) Platte als Zweitlaufwerk fungieren, muß das Datenkabel sowohl mit der alten als auch

KAUFTIP FÜR AUFSTEIGER

Gute Erfahrungen hat die Redaktion mit Festplatten des Herstellers Western Digital (WD) gemacht. Besonders interessant sind die AT-Bus-Modelle der »Caviar«-Serie mit 170, 250, 340 und 420 MByte. Neben guten Zugriffszeiten (13 Millisekunden) und Hardware-Cachespeichern (64 – 128 KByte) zeichnen sich diese Geräte noch durch eine unproblematische Konfigurationsmöglichkeit als Zweitlaufwerk und eine dreijährige Garantiedauer aus. Zu guter Letzt harmonieren sie auch mit Timing-kritischen Local-Bus-IDE-Controllern, was so manchen Mitbewerber ins Schleudern bringt.

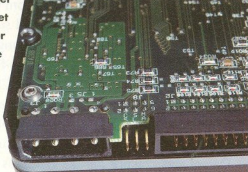


Bei den Festplatten mit AT-Bus-(IDE-)Interface überzeugt die Caviar-Modellreihe von Western Digital durch gute Leistungsdaten. Das Modell mit 250 MByte kostet um die 500 Mark.

mit der neuen Festplatte verbunden werden und somit einen zusätzlichen Stecker aufweisen.
Zudem sind für den gleichzeitigen Betrieb von zwei AT-Bus-Festplatten Umstellungen der Jumper (Steckbrücken) auf beiden Laufwerken erforderlich. Die erste Festplatte wird damit zum »Master«, die zweite zum »Slave«. Welche Jumper wie gesteckt werden müssen, entnehmen Sie bitte den Datenblättern Ihrer Laufwerke. Wer's ohne diese Literatur-Unterstützung versuchen will: Üblicherweise heißt der auf die Master-Platte zu steckende Jumper »MA« oder »SP«, auf dem Slave-Laufwerk muß bei vielen Marken die Steckbrücke »SL« gesetzt werden.

Schreckgespenst SCSI

Bei SCSI-Festplatten müssen Sie das erste Drive auf Adresse 0, das zweite auf Adresse 1 (oder höher) stellen. Dank SCSI ist aber bei zwei Platten noch lange nicht das Ende der Fahnenstange erreicht – ein Hostadapter kann bis zu sieben Geräte ansteuern. Denken Sie auch daran, daß in einem Verbund mehrerer SCSI-Laufwerke nur die an den beiden Kabelenden angesteckten Geräte über Terminator-Widerstände verfügen dürfen. Normalerweise sind dies also der Hostadapter (die SCSI-Steckkarte) und das am anderen Kabelende sitzende Laufwerk. Bei allen dazwischenliegenden SCSI-Drives müssen Sie die Terminatoren herausziehen. Außerdem ist es unbedingt notwendig, bei allen Gerätschaften die Parity-Check-Funktion zu aktivieren. Wenn auch nur ein Laufwerk diese Kontrollfunktion nicht beherrscht, muß sie auf jedem anderen Gerät ebenfalls stillgelegt werden. Es gilt das Motto: Entweder alle überprüfen die Parität, oder keiner tut's. Wiederum geben die dem Laufwerk beiliegenden Datenblätter Auskunft über die Lage und Bedeutung der benötigten Jumper.
Im Mischbetrieb (eine AT-Bus-Platte zusammen mit einer SCSI-Festplatte) ist die AT-Bus-Harddisk immer Laufwerk C: (und damit das Boot-Drive), während die SCSI-Platte (unabhängig von der eingestellten Adresse) den Laufwerksbuchstaben D: zugeteilt bekommt.


Ein Jumper entscheidet über Meister und Sklave


KAUFTIP FÜR PROFIS

Im High-End-Bereich, wo SCSI ein absolutes Muß darstellt, konnten uns die neuen Modelle der Firma Micropolis überzeugen. »2205« bietet ein halbes Gigabyte formatierte Kapazität, »2210« heißt die Variante mit einem Gigabyte Speicherplatz und »2217« der 1,7-GByte-Riese. Alle drei Geräte verfügen über SCSI-2-Schnittstelle, 512 KByte Cache-RAM, 10 Millisekunden durchschnittliche Zugriffszeit und passen in 3,5-Zoll-Laufwerksschächte. Speziell für den Multimedia-Einsatz aufpoliert wurden die Modellvarianten »2210 AV« und »2217 AV«. Eine besondere Technik sorgt dafür, daß diese Platten sogar während der alle paar Minuten erforderlichen Thermo-Rekalibrierungsphase ohne Unterbrechung Daten liefern können. Bei zeitkritischen Audio/Video-Anwendungen und vor allem beim Selbstbrennen von CD-Rohlingen ist dieses Feature von eminenter Bedeutung.


Die AV-Varianten der 22XX-SCSI-Festplatten von Micropolis bieten eine hohe und vor allem unterbrechungsfreie Datentransferrate. Gigabyte-Modelle gibt's ab 2000 Mark.

Nach dem Einbau schrauben Sie Ihren PC wieder zusammen und schalten ihn an. Unmittelbar nach dem Einschalten rufen Sie das CMOS-Setup auf (meist durch Drücken der »Entf«, »Del« oder »Esc«-Taste). In diesem können Sie die wichtigsten Startwerte des PC-BIOS verändern. Stellen Sie dort bei »Drive C:« den Plattentyp »47« ein und tragen Sie anschließend die Kopf-, Zylinder- und Sektorwerte der AT-Bus-Festplatte ein. Diese magischen drei Zahlen stehen entweder auf der Platte selbst, oder in dem dazugehörigen Datenblatt.
Wenn Sie zwei Festplatten eingebaut haben, tragen Sie bei »Drive C: / Typ 47« die Parameter der Master-Platte und bei »Drive D: / Typ 47« die Werte des Slave-Drives ein. Wenn die zweite Platte ein SCSI-Laufwerk ist, dann müssen Sie unbedingt bei »Drive D:« den Festplattentyp »none« angeben – Sie können und dürfen dabei keinerlei Werte angeben. Dasselbe gilt für »Drive C:«, wenn Sie ausschließlich SCSI-Laufwerke verwenden (also keine AT-Bus-Platte eingebaut haben).

Fatale Formatierung

Achtung! Das BIOS-Setup stellt meist auch eine Funktion zur Verfügung, um die Festplatte zu formatieren. Starten Sie niemals diese sogenannte »Low Level«-Formatierung! Sie zerstört in den meisten Fällen die Festplatte, läßt sich auch durch neuerliches Formatieren nicht ungeschehen machen und führt zum Erlöschen jeglichen Garantieanspruchs. Denn: Alle modernen AT-Bus-(IDE-)Festplatten sind bereits ab Werk Low-Level-formatiert und dürfen dies nicht nochmal werden. Die notwendige Partitionierung und anschließende High-Level-Formatierung erledigt später das MS-DOS-Setup-Programm selbsttätig. Diese Aktionen sind den DOS-Kommandos »FDisk« und »Format« gleichzusetzen, die zwar alle Daten löschen, aber die Festplatte nicht physikalisch zerstören.
Nun speichern Sie alle Änderungen im CMOS-RAM und verlassen das Setup. Im Laufwerk A: sollte sich bereits jetzt die MS-DOS-Systemdiskette Nummer 1 befinden. Der Computer wird daraufhin das DOS von Diskette laden, die Festplatte partitionieren, formatieren und alle DOS-Dateien darauf installieren. Danach können Sie die neue Harddisk gemütlich einrichten und die gesicherten Daten zurückkopieren oder diese von der Zweitplatte herüberholen. Möge Ihnen Ihr neues Plattenheim lange Zeit genug Platz für die vorübergehend ausquartierten Software-Urväter sowie den unausbleiblichen Programm-Nachwuchs bieten. **(ts)**



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 90 11/8079/8273
Telefax: (0 81 42) 54654

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9[00]–18[00], FR. 9[00]–17[00]
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9[00]–13[00] + 13[30]–18[00], Sa. 9[00]–12[00] Uhr

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OVER EUROPE DT. VERS. VGA 3,5"	75,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / THEIR FINEST HOUR INCL. MISSION / SECRET WEAPONS OF LW INCL. SCENERY DISKS	85,90
ALIEN BREED DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	**95,90**
AMBUSH AT SORINOR VGA 3,5"	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
ARCON ULTRA 3,5" *	**64,90**
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BETRAYAL AT CRONDOR KOMPL. DT. VGA	75,90
BLOODNET VGA 3,5"	99,90
BLOODSTONE DT. ANL.	**69,90**
BLUE FORCE VGA	85,90
BLUE AND THE GRAY VGA 3,5"	89,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	54,90
BODY BLOWS VGA 3,5"	59,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3,5"	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL EDITOR KOMPL. DT. 3,5"	39,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5" *	59,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59,90
CIVIL AIRCRAFT FLIGHTTRAINER 2.2 KPL. DT. 3,5"	79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM / MONKEY ISLANDS / INDIANA JONES / MANIAC MANSION / ZAK MC CRACKEN	99,90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT.	109,90
COMANCHE DATA DISK KOMPL. DT.	59,90
COMANCHE DATA DISK 2 3,5"	54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54,90
CYBERRACE DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – SSI 3,5" VGA	69,90
DAS SCHWARZE AUGE – SCHICKSALSKL. DT. VGA	89,90
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	**79,90**
DER PLANER KOMPL. DT. *	**89,90**
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
DOOM VGA 3,5"	79,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5"	75,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 3,5"	75,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5"	49,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JIMMI WHITE / JAMES POND 2 / CAR & DRIVER	75,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	**75,90**
FANTASY EMPIRE – SSI – 3,5"	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	54,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCIS. 3,5"	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VERS. VGA	69,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA 3,5"	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79,90
GENESIA 3,5" *	
GOAL – DINO DINIS – DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
HIGH COMMAND VGA	89,90
HIRED GUNS DT. ANL.	**79,90**
IN EXTREMIS 3,5" VGA	**79,90**
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INCREDIBLE TOONS IBM 3,5" VGA	65,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	59,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5" *	85,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
KASPOROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5"	75,90
KING MAKER KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5"	79,90
LEMMINGS – HOLIDAY – VGA 3,5"	39,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5"	75,90
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON / SILENT SERVICE 2 / RAILROAD TYCOON / PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	95,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	65,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	54,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. VGA 3,5" *	75,90
MAELSTROM KOMPL. DT. 3,5"	**89,90**
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
METAL & LACE VGA 3,5"	69,90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59,90
MORTAL KOMBAT DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. *	**89,90**
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK *	**45,90**
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5"	59,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90

PC/IBM

PIRATES GOLD KOMPL. DT. VGA	89,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. *	**85,90**
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69,90
POLICE QUEST 4 VGA 3,5"	69,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000 / INDIANAPOLIS 500 / JETFIGHTER 1	69,90
PREHISTORIC II DT. ANL.	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL. *	**45,90**
PROTOSTAR – WAR ON FRONTIER – KPL. DT. VGA 3,5"	75,90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	85,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"	79,90
RALLYE	65,90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	99,90
RYDER CUP – GOLF – DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SEAL TEAM DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	85,90
SILVERBALL – FLIPPER – DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 SVGA 3,5"	89,90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1–4 ENGL.	89,90
SPEED RACER DT. ANL. 3,5"	69,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. *	89,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,50
STRIP POKER III – SUPER VGA / DIGI SPEECH – 3,5"	65,90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – 3,5" DT. HANDBUCH	75,90
TERMINATOR 2 – ARCADE GAME – DT. ANL. VGA	54,90
TERMINATOR 2 SCREENSAVER – WINDOWS – 3,5"	59,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5" *	89,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5" *	39,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79,90
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARRIORS OF LEGEND 3,5"	45,90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5"	69,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5"	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85,90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	75,90
X-WING DT. HANDBUCH VGA	85,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
XANTH VGA 3,5"	69,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
YSERBIUS – SIERRA – VGA 3,5"	54,90

Preishits PC

4D SPORTS BOXING	**29,90**
4D SPORTS DRIVING	**29,90**
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
BANE OF COSMIC FORGE – WIZARDRY 6 – KPL. DT. 3,5"	39,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. 3,5" SVGA	**34,90**
BATTLEHAWKS 1924 NUR 3,5"	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	**29,90**
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	**24,90**
BLUES BROTHERS 3,5"	29,90
BUCK ROGERS II – MATRIX CUBED – 3,5" KPL. DT.	39,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE DT. ANL. 3,5"	**34,90**
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CREEPERS VGA 3,5"	29,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29,90
DARK HALF – ACCOLADE – 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	**24,90**
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29,90
ELITE PLUS VGA 3,5"	**29,90**
ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS – VGA NUR 5,25"	19,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
FALCON 3.0 – MICROPROSE – VGA 3,5"	39,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL.	**39,90**
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19,90
GOLD RUSH – SIERRA –	34,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – NUR 5,25"	29,90
GUNSHIP 2000 – MICROPROSE – VGA 3,5"	45,90
HEIMDALL VGA 5,25"	29,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	19,90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
HOOK	**24,90**
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HUMANS 2 JURASSIC LEVELS 3,5" VGA-STAND AL.	29,90
IMMORTAL 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**19,90**
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	29,90

Preishits PC

KGB NUR 3,5" DT. HANDB.	**34,90**
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LIFE & DEATH 2 – THE BRAIN – 3,5" VGA	29,90
LOOM – LUCASFILM – VGA 3,5"	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 3,5"	**34,90**
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS – MICROPROSE – 3,5" VGA	29,90
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM –	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" – LUCASFILM –	49,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29,90
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS –	29,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POWERMONGER DT. ANL. 5,25"	**34,90**
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
PRO TENNIS TOUR 2 – GREAT COURT 2 – 5,25"	29,90
PUSH OVER NUR 3,5"	24,90
RAGNAROK DT. ANL.	**29,90**
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5"	29,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. NUR 5,25" VGA	19,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ROCKET RANGER – CINEMAWARE – 5,25"	14,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SARGON V CHESS 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	**39,90**
SHUTTLE DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM ANT – MAXIS – 3,5" + 5,25"	34,90
SIM CITY / POPULOUS COMPIL. 5,25"	29,90
SIM EARTH – MAXIS – 3,5"	39,90
SIM LIFE – MAXIS – 3,5"	**34,90**
SPECIAL FORCES – MICROPROSE – VGA	34,90
SPEEDBALL 2 3,5"	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION – VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	24,90
TIME QUEST 3,5" VGA	29,90
TITUS THE FOX 3,5"	24,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS NUR 3,5"	29,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29,90
WAXWORKS – ACCOLADE – NUR 3,5"	29,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WIZKID VGA 3,5"	29,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

CD ROM Programme

9000 SOUND FILES 500 MB	**49,90**
B17 FLYING FORTRESS & SILENT SERVICE 2	59,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE“	119,90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT“	119,90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	**119,90**
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT	**59,90**
BLOCK OUT DT. ANL.	29,90
BLUE FORCE	89,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85,90
CASTLEMASTER / 3D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CALIFORNIA COLLECTION	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39,90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESSMASTER 3000	59,90
CINEMANIA – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CONAN THE CIMMERIAN	49,90
CRITICAL PATH SVGA	99,90
CYBER RACE	85,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP BOOKSHOP	39,90
DIGITAL LOVE	**59,90**
DRACULA UNLEASHED SVGA	89,90
DUNE	59,90
DUNGEON HACK AD & D	75,90
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	**19,90**
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3	59,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
FANTASY EMPIRE AD&D	**65,90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	**85,90**
GIF IT NEWS Massenhaft GIF-Bilder	45,90
»GIRLS 94« EROTISCHER KALENDER	55,90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99,90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104,90
GOLDEN 7 (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON / HEART OF CHINA / GREAT COURTS 2 / ...)	**109,90**
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49,90
HANNIBAL & 200 SHARWARESPIELE	65,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90

CD ROM Programme

HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS	65,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 – FATE OF ATLANTIS – ENHANCED	89,90
INVEST KOMPL. DT	29,90
IRON HELIX	85,90
JONES IN THE FAST LANE	39,90
JOURNEYMAN PROJECT	69,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	79,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
LABYRINTH OF TIME	79,90
LEGEND OF KYRANDIA	49,90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85,90
LINKS COLL. INCL. LINKS GOLF / FIRESTONE / BOUNTIFUL / BAY HILL CLUB	75,90
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST IN TIME	49,90
LOST TREASURE OF INFOCOM.2	79,90
MAD DOG MCREE	75,90
MALONYS – INTERAKTIVES COMIC –	69,90
MAN ENOUGH – DIGI SOUND –	79,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MANTIS FIGHTER – MICROPROSE –	49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN –	149,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS – LUCASFILM –	44,90
M.U.D.S. DT. ANL.	29,90
PEGASUS 3.0	**45,90**
POLICE QUEST 4 – SIERRA – *	**85,90**
PROTOSTAR	75,90
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	**75,90**
RAYTRACE MAGIC VOL. 1	35,90
REBEL ASSAULT – LUCASFILM – SVGA	**89,90**
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29,90
RETURN OF THE PHANTOM – MICROPROSE –	99,90
RETURN TO ZORK	49,90
RINGWORLD – REVENGE OF THE PATRIARCH –	85,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERS. *	**89,90**
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 3	**39,90**
SHERLOCK HOLMES III – MYSTERY ADVENTURE –	109,90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75,90
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	69,90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2 / PANZA KICK BOXING / PARAGLIDING	**39,90**
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY *	109,90
STELLAR 7	39,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	89,90
STRIP POKER	29,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85,90
SUPER VGA HARRIER	99,90
TENNIS CUP II	29,90
TERRA	79,90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS / WELLTETRIS / FACES / TETRIS CLASSIC / SUPER TETRIS	**89,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	**109,90**
THE 7TH GUEST ohne Video in CD-Box	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. SHUTTLE / DUNE / LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79,90
TONY LA RUSSA BASEBALL	79,90
»TOOOR« !!– 30 JAHRE BUNDESLIGA –	45,90
TORNADO	59,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TRAVEL MAGIC – AMERICA NORTH/WEST –	69,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65,90
WILLY BEAMSH	44,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59,90
WING COMM. 2 INCL. SPEECH/OPERATION 1 & 2	59,90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DT.	**69,90**
WOLFPACK	85,90
WORLD OF XEEN (MIGHT AND MAGIC)	99,90
WRATH OF THE DEMON	39,90

PC Soundkarten/Zubehör

3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD NONAME 10ER	14,90
5,25" 2DD NONAME 10ER	5,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK	549,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	49,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	399,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	139,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	399,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	165,90
STAR TREK MAUSMATTE	19,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

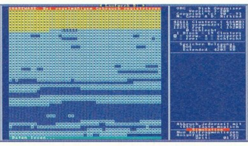
Die Setzerei Wiedemann

Shareware und Public Domain

FRÜHJAHRSPUTZ AUF DER FESTPLATTE

Wenn Sie Ihre müde und voll gewordene Harddisk wieder in Schwung bringen wollen, helfen zwei pfiffige Shareware-Programme weiter.

Wenn Sie unseren Artikel zur Festplatten-Organisation, »Auf der Harddisk ist die Hölle los«, schon gelesen haben, dann wissen Sie, daß sich oft doppelte Dateien auf Ihre Festplatte schleichen können. Gerade Windows-Programme sind berühmt dafür, aus falsch verstandener Sicherheit manche Dateien in eigenen Directories abzulegen. So haben Sie vielleicht vier- bis sechsmal die Datei VBRUN300.DLL auf der Festplatte, die jedesmal über 300 Kilobyte verschlingt – so verschwinden ganze Megabytes. Manchmal benutzen Programme sogar ein- und dieselbe Datei, benennen sie aber nur anders. Oder Sie haben immer noch Backups aller Texte auf der Festplatte – wo sie wenig nutzen, denn wenn die Platte stirbt, sind auch die Backups hinüber.



ORG sortiert die Daten auf der Festplatte neu – dadurch kann DOS in maximaler Geschwindigkeit auf Ihre Dateien zugreifen

Doppelte Dateien können Sie entweder selber suchen (mit Papier und Bleistift), oder den Computer für sich arbeiten lassen. Das Shareware-Programm »Lookdisk« ist unter anderem der perfekte Spürhund für diese Platzfresser. Lookdisk durchsucht die Platte auf zwei Arten: Zum einen werden Dateien mit gleichem Namen zusammengescharrt. In dieser Liste sind sicherlich viele Dateien, die nur aus Zufall gleich heißen (wieviele README.TXT braucht der Mensch?). Andererseits finden Sie hier aber vielleicht schon die beliebte BWCC.DLL, die Sie eigentlich nur einmal brauchen, aber in Dutzenden von Windows-Programmen auftaucht.

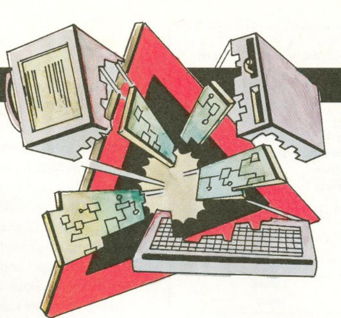
Einige doppelte Dateien nehmen uns wertvollen Speicherplatz weg. Doch was tatsächlich problemlos gelöscht werden kann, muß der Benutzer selbst entscheiden.

Ein anderer Programmteil sucht nach identischen Dateien mit unterschiedlichen Namen. Vielleicht haben Sie ja das gescannte Foto Ihrer Schwiegermutter mal unter »MONSTER.GIF« und mal unter »MUTTI.GIF« gespeichert. Soweit die beiden Bilder absolut identisch sind, findet Lookdisk diese Verschwendung. Nebenbei kann das Programm auch Daten suchen, die Sie selbst nicht mehr finden. Wer viele Briefe schreibt, wird dank der DOS-Namensbeschränkung kaum noch wissen, wie die Datei mit dem Brief an das Finanzamt genau hieß, den Sie vor acht Monaten geschrieben haben. Lassen Sie Lookdisk einfach alle Dateien mit dem Wort »Finanzamt« suchen, um den Brief schnellstmöglich wiederzufinden.

Lookdisk ist in erster Linie zum Suchen da. Wenn Sie die Liste der doppelten Dateien auf dem Bildschirm sehen, müssen schon Sie selbst entscheiden, welche Dateien denn nun wichtig sind. Bei Windows-DLLs ist das noch einfach: Es genügt, wenn die DLL-Datei einmal im »WINDOWS«-Verzeichnis steht. Damit alle Programme mit dieser DLL laufen, sollten Sie aber die jüngste (das heißt, die mit dem neuesten Datum) Version in das Windows-Directory kopieren und erst dann alle anderen löschen.

Wenn Sie einiges an überflüßigem Ballast losgeworden sind, gleicht Ihre Festplatte innerlich einem Schweizer Käse. Unsichtbare Datenlöcher werden zwar später wieder mit neuen Daten gefüllt, doch das Durcheinander von Alt und Neu sorgt für immer längere Wartezeiten beim Laden. Da hilft ein Disk-Defragmentierer. Ein einfaches Programm namens DEFRAG liegt zwar den jüngsten DOS-Versionen bei, aber wer nicht auf diese umsteigen will oder etwas mehr Kontrolle über den Vorgang haben will, braucht das Shareware-Programm »ORG«. Es organisiert die Platte neu, sortiert Ihre Verzeichnisse, legt die wichtigsten Daten am Anfang der Platte ab (damit DOS sie schneller erreicht) und sorgt so insgesamt für beschleunigtes Arbeiten mit dem PC. ORG beherrscht sogar spezielle Befehle, die selbst die teuren Norton-Utilities nicht hinkriegen: Beispielsweise können Sie alle Dateien nach Datum sortieren lassen. Die ältesten stehen dann ganz vorne, die jüngsten weiter hinten. Das ist sinnvoll, weil sich die alten Daten wahrscheinlich nicht mehr ändern und deswegen auf dem vorderen Teil der Platte keine Löcher entstehen. Hinten, wo die neuen Dateien ständig geändert, verlängert und verschoben werden, tummeln sich die Daten hingegen auf einem viel kleineren Raum, was ebenfalls für schnelleres Arbeiten sorgt. ORG kann natürlich keine Wunder bewirken und Ihren PC tatsächlich schneller machen – es verhindert nur, daß der Computer durch eine unsortierte Festplatte von Monat zu Monat immer langsamer wird.

Beide Programme sind bei jedem guten Shareware-Händler gegen Kopiergebühr zu haben und dürfen 30 Tage kostenlos getestet werden. Danach kostet Lookdisk ca. 40 Mark und ORG ca. 50 Mark. Beide Programme sind auch in Compuserve im MUT-Forum downloadbar oder in einer lokalen Mailbox bei Ihnen vor Ort erhältlich. **(bs)**



AUF DER HARDDISK IST DIE HÖLLE LOS

Wieder mal kein Platz auf der Festplatte frei? Wer seine Harddisk sortiert und aufräumt, findet oft noch ein paar versteckte Reserve-Megabyte.

Immer mehr, immer mehr, immer mehr: Wenn Sie mal eben »Privateer«, »Police Quest 4« oder »Dark Sun« installieren wollen, müssen je 20 bis 30 MByte auf der Festplatte geräumt werden – drei bis vier Spiele füllen locker eine 80 MByte-Platte, die vor zwei Jahren noch zu den meistverkauften Typen gehörte. Wer andauernd in Speichernöten ist und sich den Kauf einer neuen Festplatte überlegt, sollte zuerst einmal darüber nachdenken, ob er nicht durch Aufräumen die notwendigen Megabytes herbeizaubern kann.

Ordnung ist das halbe Leben

Kein Mensch kann eine Festplatte aufräumen, die nicht einigermaßen in Ordnung gehalten wird. Es gibt tatsächlich immer noch Leute, die ihre Programme wild verteilen, das oberste Directory der Festplatte (das Root-Directory) mit Daten füllen und die Übersicht verlieren.

Die Directories oder Unterverzeichnisse sind das wichtigste Instrument einer Festplattenverwaltung. Die wichtigste Regel für Sie sollte immer sein: Im Root-Directory, dem allerobersten Directory der Festplatte (also C:\) sollte nur eine Handvoll von Dateien zu finden sein. Dazu gehören die DOS-System-Dateien (die Sie aber nicht sehen, da sie »versteckt« sind – deswegen können Sie diese auch nicht aus Versehen löschen), das Pärchen AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, sowie die Dateien, die bestimmte Disk-Utilities dort direkt ablegen. Auf gar keinen Fall sollten sich im Root-Directory irgendwelche EXE-Dateien, Texte, Grafiken oder gar ganze Spiele befinden. Das hat zwei Gründe: Zum einen lassen sich bei einem Festplatten-Crash Dateien in Subdirectories wesentlich leichter retten (eine Eigenheit von MS-DOS). Zum anderen passen in das Root-Directory nur knapp über 100 Dateien. Wird diese Grenze erreicht, kann es zu den seltsamsten Abstürzen kommen, die sogar verhindern, daß Sie Ihren PC noch ordnungsgemäß betreiben können.

Es lohnt sich, die Festplatte in zwei Ebenen zu organisieren. Meistens sind schon Subdirectories für MS-DOS (oder eine andere DOS-Version, die Sie verwenden), Windows und Ihre Programme vorhanden. Etwas übersichtlicher wird es, wenn Sie thematische Directories anlegen. Mit den Befehlen »MD \SPIELE« und »MD \ANWEND« erzeugen Sie zwei Verzeichnisse die quasi als Rucksack für alle Spiele und Anwendungen dienen können. Bei der nächsten Installation eines Spieles müssen Sie dann prüfen, in welchen Pfad (Path) das Programm sich installieren will. Schlägt das Installations-Programm beispielsweise »C:\STARKILL« vor, ändern Sie durch Tastatureingaben den Pfad auf »C:\SPIELE\STARKILL«. Der Vorteil: Wenn Sie wissen wollen, welche Spiele gerade auf der Festplatte sind, genügt ein »DIR \SPIELE«, um eine Liste nur des Spiele-Verzeichnisses zu erhalten.

Verschieben Sie Ihre Lieblinge

Vielleicht haben Sie schon eine Menge Spiele auf der Platte, die sich schon in speziellen Directories breitgemacht haben. Neu installieren wollen Sie diese nicht, und um sie zu kopieren, haben Sie nicht genug Platz. Zum Glück hat MS-DOS seit Version 6 einen Befehl, der genau solche Probleme angeht: MOVE. Es ist eigentlich erstaunlich, daß sich Microsoft dieses Kommandos nicht vorher angenommen hat, denn Public-Domain-MOVE-Programme sind fast so alt wie der PC selbst.

MOVE verschiebt Dateien und Directories auf der Festplatte. Wenn Sie mit MOVE eine Datei von einer Harddisk auf eine Diskette verlagern, wird sie erst kopiert, dann die Kopie zur Sicherheit mit dem Original nochmal verglichen und dann das Original gelöscht. Wenn Sie aber eine Datei innerhalb einer Platte verschieben, ist MOVE viel intelligenter. Die Datei bleibt auf der gleichen Stelle der Festplatte, nur die Directories selbst werden geändert.

Wenn Sie also ein Spiel aus »C:\STARKILL« in »C:\SPIELE\STARKILL« ver-

C:\	C:\PRIVATEE	
	C:\WORD	
	C:\TEXTE	
	C:\LINKS386	
	C:\EXCEL	
	C:\DOS	
	C:\WINDOWS	SYSTEM
	C:\PCTOOLS	
	C:\STARKILL	GRAFIK
	C:\NHLHOCKY	
	C:\DBASE	
	C:\TEMP	
	C:\TELEMATE	DOWN
	C:\AUF-OST	
	C:\FS5	
	C:\LARRY6	
	C:\PAGEMAKE	
	C:\XWING	

Blicken Sie noch durch? Eine solche Directory-Verwaltung sorgt dafür, daß Sie alte, löschbare Dateien schnell übersehen

C:\	C:\DOS		
	C:\ANWEND	WORD	TEXTE
		EXCEL	
		PCTOOLS	
		DBASE	
		TELEMATE	DOWN
		PAGEMAKE	
	C:\WINDOW	SYSTEM	
	C:\TEMP		
	C:\SPIELE	PRIVATEE	
		LINKS386	
		STARKILL	GRAFIK
		NHLHOCKY	
		AUF-OST	
		FS5	
		LARRY6	
		XWING	

Schon besser: Durch mehrere Ebenen finden Sie Ihre Dateien wesentlich schneller und wissen, was bedenkenlos weggeworfen werden kann

schieben wollen, genügt der Befehl »MOVE C:\STARKILL C:\SPIELE\ STARKILL«. MOVE verschiebt jetzt nicht die Dateien selbst, sondern nur deren Einträge im »Telefonbuch« der Festplatte. Danach ist das Spiel scheinbar in ein anderes Directory gewandert und hat sich selbst doch nicht bewegt – anders als wenn Sie die Datei auf eine andere Festplatte kopieren! Mehr Informationen zu MOVE finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

Löschen Sie alte Daten

Dadurch, daß Sie Ordnung in die Directories Ihrer Festplatte bringen, erkennen Sie viel eher, was Sie noch brauchen und was gelöscht werden darf. Vielleicht fällt Ihnen erst jetzt auf, daß ja tatsächlich noch ein 30-Megabyte-Adventure, welches Sie schon längst löschen wollten, irgendwo versteckt Staub ansetzt. Oder Sie merken, daß doch tatsächlich Windows zweimal auf der Platte ist. Lachen Sie nicht – solche Dinge passieren immer wieder.

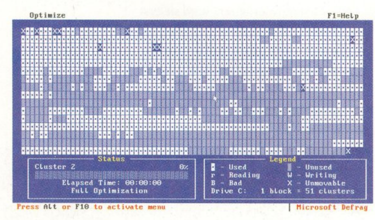
Wenn Sie ein Verzeichnis mit alten Daten loswerden wollen, hat MS-DOS 6 (und höher) einen zeitsparenden Befehl für Sie: »DELTREE« löscht ein Verzeichnis mit allem, was drin ist – auch mitsamt aller Unterverzeichnisse. »DEL *.*« traut sich nicht an Unterverzeichnisse ran. Solange Sie nicht kompliziert zwischen Directories hin und her hüpfen und von Hand alles löschen, bleiben immer Restdaten auf der Platte zurück. Der Befehl »DELTREE C:\SPIELE\STARKILL« wird hingegen Starkiller mit allen seinen Unterverzeichnissen von der Platte löschen – und das sogar in Sekundenschnelle. Deswegen ist beim Einsatz von DELTREE höchste Vorsicht geboten. »DELTREE C:\SPIELE« löscht gnadenlos alle Spiele von der frisch sortierten Platte. »DELTREE C:« löscht unter Umständen die Platte radikal und komplett!

Fegen Sie Überreste weg

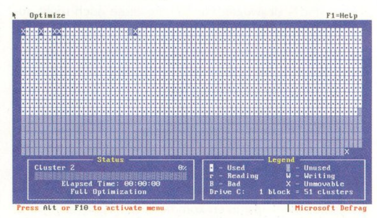
Jeder PC stürzt irgendwann mal ab. Kein Problem: Ein Reset belebt ihn meist wieder und Sie können von neuem loslegen. Abstürze haben nur eine unangenehme Nachwirkung: Auf der Platte können sich Datenreste befinden, auf die kein Directory-Eintrag zeigt. Nehmen wir an, Sie schreiben einen Text, speichern ihn, und beim Speichern stürzt der Rechner ab. Die halbe Datei ist schon auf der Platte. Da sie aber nicht »geschlossen« wurde, hat MS-DOS keinen fertigen Directory-Eintrag angelegt. Die Folge: Der Text steht herrenlos auf der Platte, belegt Speicherplatz, ist aber gar nicht erreichbar. Wenn Sie diesen Text retten wollen, ist es Zeit, sich ein Utility-Paket wie Norton-Utilities oder PC-Tools zu besorgen. Wollen Sie hingegen einfach nur den Platz wiederhaben, der ihnen so nach und nach verloren geht, gibt es wieder einen DOS-Befehl: CHKDSK.

Das unaussprechliche Wort ist eine Abkürzung von »Check Disk«, übersetzt: Überprüfe die Diskette. CHKDSK schaut unter anderem nach, ob sich solche Datenreste auf der Platte befinden und gibt dann eine entsprechende Meldung aus. Aus Sicherheitsgründen führt CHKDSK keine Änderungen aus. Dazu müssen Sie es erst mit »CHKDSK /F« aufrufen. Der Grund: Selbst Microsoft traut CHKDSK nicht ganz. Wenn auf Ihrer Platte etwas schwerwiegendes nicht in Ordnung ist, kann CHKDSK theoretisch noch mehr Unheil anrichten. Unser Tip: Besorgen Sie sich das MS-DOS 6.2-Update. Dort gibt es einen zusätzlichen CHKDSK-Ersatz namens SCANDISK, der wesentlich sicherer arbeitet. Aber: Ist Ihre Platte im Prinzip in Ordnung, ist CHKDSK völlig ungefährlich und kann Ihnen durch das Aufräumen der Datenreste wertvollen Plattenplatz zurückgeben.

Manche Programme legen auch sogenannte »temporäre Dateien« an. Diese Dateien werden nicht mehr benötigt, wenn das Programm gestoppt wird, und meistens automatisch gelöscht. Bei Abstürzen oder wenn Sie den Rechner einfach ausschalten, bleiben diese temporären Dateien aber auf der Platte und belegen Speicherplatz. Meistens befinden sich die Dateien in Verzeichnissen wie C:\TEMP oder C:\TMP. Booten Sie Ihren Rechner neu (wichtig!) schauen Sie in diese Directories mit dem DIR-Befehl. Wenn Sie nichts sehen, was Ihnen wichtig erscheint, löschen Sie die Direc-



Ganz schön wüst geht es auf dieser Platte zu: Der freie Platz ist quer verstreut. Nicht zu sehen: Lange Dateien sind zerrissen und müssen von MS-DOS umständlich gesucht werden.



Nach dem Aufräumen mit dem MS-DOS-Programm DEFRAG sieht das Ganze schon besser aus: Der freie Platz ist an das Ende der Platte gerückt. Außerdem wurden alle »zerrissenen« Dateien wieder zusammengeklebt.

tories komplett mit »DELTREE C:\TEMP« und legen Sie sie dann sofort wieder neu mit »MD C:\TEMP« an. Der normale DELETE-Befehl kann bestimmte Datei-Typen nicht löschen, die sich in TEMP befinden könnten.

In Zweierreihe aufstellen...

Sie haben Daten gelöscht, andere sortiert und Ihre Festplatte ist weiterhin ein Chaos – Sie sehen es nur nicht. Stellen Sie sich Ihre Festplatte wie eine Bücherei vor, in der laufend Bücher ausgeliehen werden. Außerdem werden alte Bücher weggeschmissen und neue kommen hinzu. Der Haken: Die Bücher werden an den ersten freien Platz im Regal gestellt. Schon bald ist die alphabetische Ordnung völlig hinüber, denn wenn ein Buch mit dem Buchstaben Z zurückkommt, bei A aber Platz frei ist, wird es zu A gestellt. Die Kunden Ihrer Bücherei sind sogar noch schlimmer. Ein dickes Buch wird einfach zerrissen: Ein Teil wird in A abgestellt, ein Teil bei F und ein Teil bei R, weil dort jeweils Platz für je ein Drittel Buch war.

Ähnlich geht es auf Ihrer Festplatte zu. Neue Dateien werden immer auf den erstbesten freien Platz geschoben – und zerrissen, wenn es mehrere kleine freie Plätze gibt. Nach einer Weile ist auch Ihr PC zu einem Regal völlig zerfledderter Bücher geworden und braucht immer länger, die Informationen zu finden.

Es gibt Programme, welche die Platte aufräumen und alle Dateien wieder »zusammenkleben«. Der Fachbegriff für diese Programme ist »Defragmentierer«. In MS-DOS 6 ist ein einfacher Defragmentierer enthalten, der praktischerweise DEFRAG heißt. Wenn Sie mehr Kontrolle über den Aufräumvorgang haben wollen, sollten Sie auf Programme wie »SPEEDISK« (Norton Utilities) oder »COMPRESS« (PC Tools) zurückgreifen, die wesentlich mehr Optionen bieten. Einen solchen Defragmentierer sollten Sie mindestens einmal im Monat einsetzen – er sorgt zwar nicht für mehr Platz auf der Festplatte, macht aber das Arbeiten mit dem PC schneller. **(bs)**

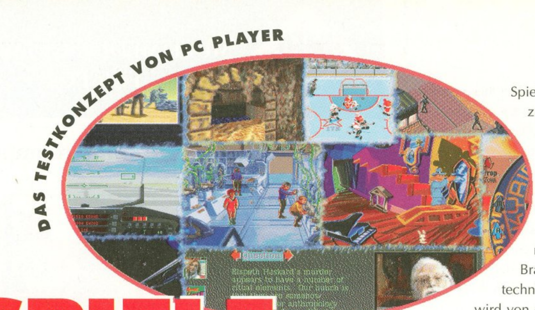
VERDOPPELN? NEIN, DANKE!

Mit geradezu phantastischen Werten wird immer noch für »Festplatten-Verdoppler« geworben, Programmen, die mit Hilfe von Packverfahren aus einer 100- eine 200-MByte-Platte machen sollen. Unserer Erfahrung nach sind diese utopischen Werte selbst im besten Fall nie zu erreichen; außerdem sorgen die Verdoppler für eine Vielzahl von Problemen (nicht zuletzt akuten RAM-Mangel), da die Programme oft 45 KByte und mehr für sich beanspruchen.

Wenn Sie Ihren PC praktisch nur zum Spielen benutzen, bringt Ihnen ein Festplatten-Verdoppler außer Ärger wirklich rein gar nichts. Spiele sind meistens immer schon gepackt. In manchen Fällen belegt ein Spiel auf einer »verdoppelten« Platte mehr Platz als auf einer normalen. Das kann heißen: Auf der normalen 100-MByte-Platte kriegen Sie fünf Spiele unter, auf der »verdoppelten« 200-MByte-Platte aber nur vier, so paradox das auch klingen mag!

Wenn Sie den Computer nur gelegentlich zum Spielen benutzen und besonders viel mit großen Datenbanken oder vielen Windows-Programmen arbeiten, kann ein solcher »Verdoppler« Ihnen tatsächlich etwas mehr Speicher auf der Harddisk verschaffen. Ansonsten sollten Sie unseren Rat beherzigen und auf den Einsatz von solchen Programmen verzichten.

DAS TESTKONZEPT VON PC PLAYER



SPIELE-PHILOSOPHIE

PC-Spiele zu testen ist für uns eine ganz ernste Sache. Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die Neuheiten zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Kaum ein Computersystem bietet so viele technische Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt: Alle fünf Minuten wird eine Soundkarte erfunden, immer schnellere Prozessoren sind gefragt und die abenteuerlichsten Grafikmodi werden unterstützt. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren. Die besten Neuerscheinungen stellen wir besonders ausführlich vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen der Spaß gut 100 Mark wert ist oder nicht. Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Tests auf folgende Elemente stoßen:

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihm an einem Programm gefällt oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

HEINRICH LENHARDT

Mit wuchtig-bunter Grafik, die sich hochauflösend in die Netzhaut einbrennt, penetriert das neue Kleinod aus der Poing-Quest-Serie die Sinne des Betrachters. Hinter dem optischen Bombast stößt man zudem auf ein höchst erbauliches Spielprinzip.
Durchwachsen die Bedienung, trötig der Sound, doch die Story steckt voller Finessen: Vertrieben vom bösen Otto stellt unser Held in der Fremde fest, daß... (to be continued)

Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Außerdem versuchen wir zu differenzieren, welcher Alternativtitel für welchen Spielertyp (Einsteiger oder Profi?) am besten geeignet ist.



IM WETTBEWERB

Souverän verweist der futuristische Nervenkitzel Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventures auf die Plätze. Einige Alternativen haben ihren speziellen Reiz: Enterprise-Fans greifen gerne zu den beiden Star-Trek-Titeln. Weniger Puzzles, aber schöne Grafik und tolle Gags bietet die Persiflage Space Quest V. Tsunamis Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.

Space Quest	94
POING QUEST II	**80**
Star Trek: Judgment Rites	73
Star Trek: 25th Aniversary	70
Ringworld	52

Der Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da steht nämlich dieser umfangreiche Textkasten wie ein Fels in der Brandung. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet.

POING QUEST II

❑	PC/XT	■	286	■	386/486
❑	EGA	■	VGA	■	Super VGA
■	AdLib/Soundbl.	❑	Roland	■	General Midi
■	Tastatur	■	Maus	❑	Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Kneidotronic
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM min.: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Eine Schippe Poinger Heimaterde liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.

80

Rechts unten verrät eine Gesamtwertung, wieviel Spaß das Spiel macht. Absolute Höchstpunktzahl ist 100.

Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Verlangt ein Spiel mehr freies RAM, als Ihr PC anbietet, können Sie speicherresidente Programme entfernen, Ihr System per Boot-Diskette starten oder notfalls auf eine neuere DOS-Version umsteigen. Immer mehr Programme benötigen EMS oder XMS; also zusätzlichen Speicher jenseits der 640-KByte-Grenze. Einige Spiele schöpfen mit einem integrierten RAM-Manager die Reserven Ihres Systems flexibel aus und sind deshalb genügsamer beim Bedarf an Basisspeicher (das gilt z.B. für alle Windows-Programme). Faustregel: Finden Sie unter dem Punkt »Freies RAM« eine MByte-Angabe, bezieht sich diese auf den Gesamtspeicher Ihres Systems. Bei einer KByte-Angabe müssen Sie hingegen dafür sorgen, daß diese Menge an Basisspeicher frei ist, um das Spiel zum laufen zu bringen. Weitere Informationen zu diesem Thema enthält unser Grundlagen-Artikel in Ausgabe 2/94.

Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb mög-



lich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist.

CD-ROM-Spiele



An diesem Zeichen erkennen Sie Tests von CD-ROM-Programmen

Im Anschluß an die Tests der Disketten-Spiele finden Sie Besprechungen von Neuheiten auf CD-ROM, die durch ein besonderes Logo gekennzeichnet sind. Spezielle CD-ROM-Entwicklungen oder deutlich verbesserte Umsetzungen testen wir besonders ausführlich. Quasi unveränderte Adaptionen von Disketten-Titeln werden etwas kürzer abgehandelt. Auch bei der Gesamtwertung von CD-Programmen zählt allein der Spielspaß: Wird ein Floppy-Programm 1:1 auf CD rübergenudelt, ist dies nicht besonders originell. Wir übernehmen dann die Gesamtwertung von der Disketten-Version. Eine Aufwertung können CD-Versionen nur bei deutlichen spielerischen Verbesserungen erwarten. Läppischer Schnickschnack wie z.B. leicht überarbeitete Musik reichen nicht, um mehr Punkte bei der Gesamtwertung zu kassieren. **(hl)**

DAS TEST-TEAM

HEINRICH LENHARDT

Wo ein Ball rollt, ist er nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Eishockey, Golf & Co. am wohlsten. Auch bei anderen Genres ist Lenhardt heimisch: Er schreckt vor keinem Actiontitel zurück und löst in stillen Stunden gerne mal ein Adventure oder Rollenspiel.

BORIS SCHNEIDER



Als Textabenteuer-Pionier der alten Schule nimmt er die neuen Grafik-Adventures besonders gerne unter die Lupe. Schätzt auch knifflige Denksportaufgaben und alles was fliegt – egal, ob Weltraum-Action in 3D oder realistische Flugsimulation. Als alten Programmierer interessiert ihn stets die technische Seite der neuen PC-Spiele.

THOMAS WERNER

Unterbrach seinen akademischen Werdegang auf dem Weg zum weltberühmten Städteplaner, um als Spieletester für Recht und Ordnung in den Software-Regalen zu sorgen. Tröstet sich als SimCity-Bürgermeister und fühlt sich auch bei anderen Strategiespielen und Wirtschafts-Simulationen heimisch.



ANATOL LOCKER



Spiele-Veteran Anatol »Zork« Locker ist mittlerweile im Mainstream-Journalismus tätig, doch in der PC-Spieleszene wühlt er unvermindert freudig herum. Als Gastautor bereichert er unseren Spieleteil allmonatlich mit geschliffenen Tests und deckt vom Actionspiel bis zum Taktik-Brocken alle Sparten ab.

Die Inserenten

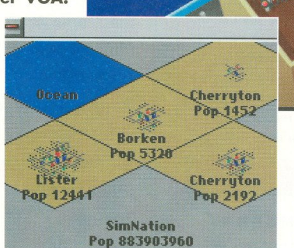
Der Gesamtauflage liegen Beilagen vom DMV Verlag bei.

SIM CITY 2000

Stimmung im Hochbauamt: Mit SimCity 2000 macht Bauleitplanung selbst altgedienten, frustrierten Städtebauern wieder Spaß – und das in Super VGA.

»SimCity 2000« macht Sie zum Herren über eine Stadt und zahlreiche Fenster

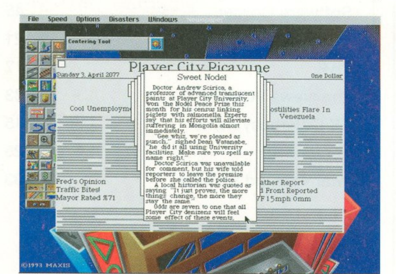
Städte sind wie Menschen – elegant, schmierig, arrogant aggresiv, gutmütig, ehrlich oder gemütlich. Eine jede hat ihren individuellen Charakter, eine eigene Ausstrahlung – ob Gelsenkirchen oder Paris, Bielefeld oder San Francisco. Selbst in der Statistik sind deutliche Unterschiede zu erkennen. Kriminalitätsrate, Kneipendichte, Durchschnittseinkommen und Eigenheimanteil haben einen großen Einfluß auf die Lebensqualität. Eine Stadt ist das Produkt ihrer Bewohner und spiegelt den sozialen Zustand der Bürger trefflich wieder.



Was geschieht denn in den konkurrierenden Städten?

Auch die Leitbilder und Ideale einer Gesellschaft zu verschiedenen Epochen sind an den hinterlassenen Spuren deutlich zu erkennen. Mal wurde versucht, dem Menschen mittels eines gigantomanischen Städtebaus vorzugaukeln, er wäre nur eine kleine, unwichtige Ameise ohne Persönlichkeitsrechte. Andere Visionäre wiederum träumten von der »Gartenstadt« – wo sich der Einzelne in seiner Individualität entfalten und erholen könnte.

Allerdings sind die Bürger keine Versuchskaninchen. Wenn es auch noch so interessant wäre, in der Realität ein wenig herumzuexperimentieren; die Kosten planerischer Maßnahmen sind beträchtlich und mit den Folgen müssen noch Generationen leben. Allen verhinderten Oberbürgermeistern und Stadtplanungsreferenten steht seit 1989 als Alternative zur Kommunalpolitik der Klassiker SimCity zur Verfügung. Dieses zum Verkaufshit aufgestiegene Spiel war gleichzeitig das Einstandprodukt des auf Simulationen spezialisierten Softwarehauses Maxis. Tausende von Computerbesitzern planten damit neue Siedlungen und verwalteten die Finanzen



Die verschiedenen Zeitungen enthalten viele Neuigkeiten



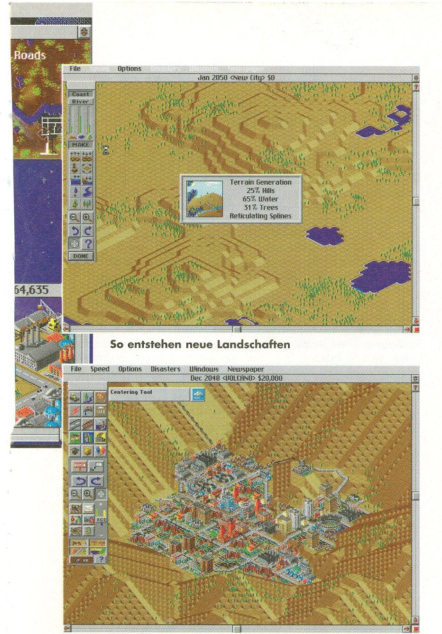
THOMAS WERNER

Traue nie einem zweiten Teil – diese Binsenweisheit von Cineasten erweist sich nicht nur bei Kinofilmen, sondern auch bei etlichen Computerspielen als richtig. Mit der gebotenen Skepsis erwartete ich (bei dem einst schon SimCity zur Motivation für das Städtebaustudium beigetragen hatte) daher den angekündigten Nachfolger.

Das Wunder geschah – Maxis hatte in seinen Messeprospekten den Mund tatsächlich nicht zu voll genommen. Selbst Kollege Schneider, der sich für SimCity nie so richtig erwärmen konnte, schaute mir beim Testen neugierig über die Schulter.

Die Super VGA-Darstellung der Gebäude ist wirklich ausgesprochen gelungen, auch wenn dem Programm beim Scrolling mitunter ganz schön die Puste ausgeht und es kräftig ruckelt. Viele Details verraten, mit wieviel Liebe die Entwickler bei der Sache waren. Dies geht bis zur variierenden Zahl der Wärter und Gefangenen im örtlichen Knast und der Möglichkeit, Plätze und wichtige Gebäude mit einem Schild zu versehen. Es ist faszinierend, aus dem Nichts eine Metropole entstehen zu lassen, und sich dabei mit den landschaftlichen Gegebenheiten zu arrangieren. Hier lernt man nebenbei mehr über Zusammenhänge und die Abläufe innerhalb von Großstädten als in so mancher Vorlesungsstunde.

Wer das alte SimCity mochte, wird sich von SimCity 2000 lange nicht losreißen können – zu zahlreich sind die Möglichkeiten und Herausforderungen. SimCity 2000 ist der schlagende Beweis, daß Spielspaß, einfache Bedienung und Komplexität sich nicht gegenseitig ausschließen müssen.



So entstehen neue Landschaften

Eine der mitgelieferten Bonus-Städte



Das umfangreiche Hauptmenü

aufstrebender Großstädte. Nach der Ankündigung von SimCity 2000, dem offiziellen Nachfolger, begann die Gerüchteküche überzukochen.

In der Tat hat sich das Erscheinungsbild beträchtlich gewandelt. Die minimalistische Kartenansicht von damals ist in der Neuauflage einer beeindruckenden isometrischen 3D-Schrägansicht in Super VGA gewichen. Erstmals gibt es deutliche Höhenunterschiede. Hügel, Täler und Bergrücken bedeuten neue Herausforderungen, auf die man sich bei der Planung einzustellen hat. Mittels eines Editors können zahlreiche neue Ausgangs-Szenarien gestaltet werden. Per Schieberegler wird die Ausdehnung der Wasserflächen, Wälder und die Geländeform voreingestellt. Anhand der Daten errechnet der Computer unter Zufallseinfluß eine Landschaft. In dieser pfuscht der kreative Bürgermeister in spe nach Wunsch herum: Sie dürfen den Meeresspiegel heben bzw. senken, Erhebungen abplatten oder erzeugen. Weitere Flüsse, Seen und Wälder ergänzt man per Mausklick.

Vor dem Start erhält die angehende Metropole einen feschen Namen; das Einstiegsjahr (1900, 1950, 2000 und 2050) legt fest, welche technischen Errungenschaften zur Verfügung stehen, und aus dem Schwierigkeitsgrad ergibt sich die zur Verfügung stehende Geldsumme. Der erste Schritt ist jetzt nicht die Errichtung eines Rathauses oder einer Kirche, sondern der Bau eines Kraftwerkes, das mit seiner Energie die Erschließung der Wildnis erst ermöglicht. Abhängig von dem Stand der Technik reicht das Angebot vom Ölkraftwerk über AKWs bis hin zu Solarzellen, Wind-, Wasser, Fusions- und Satelliten-Kraftwerken. Die einsetzbaren Technologien

Bis zu neun Kraftwerkstypen stehen zur Wahl



IM WETTBEWERB

SIM CITY 2000	**90**
SimCity Classic	84
Aufschwung Ost	78
SimFarm	65
Railway Challenge	54

Die schicke grafische Gestaltung und die zahlreichen dazugekommenen Optionen lassen SimCity 2000 selbst das schon an sich hervorragende klassische SimCity überholen.
Aufschwung Ost brilliert zwar nicht mit Super VGA, überzeugt jedoch mit der detailbesessenen Simulation der neuen Bundesländer.
SimFarm ist auf die Dauer leider ein wenig eintönig und wohl vorwiegend für Hobbylandwirte interessant. Mager hingegen wirkt die Wirtschaftssimulation Railway Challenge, bei der komplizierte Menüs und ein monotoner Ablauf keinen üppigen Spielspaß aufkommen lassen.



Spezielle Karten machen Daten wie Verkehrsströme deutlich



HEINRICH LENHARDT

Das ist das Beste, was Maxis je gesimt hat und mit Abstand das Fesselndste, was mir diesen Monat auf die Festplatte gekommen ist. Nach allerlei Enttäuschungen, die zwischen fadem Spielwitz (»SimLife«) und begähnenswerter Schlichtheit (»SimFarm«) pendelten, ist SimCity 2000 ein Volltreffer.

Die Programmierer haben das Kunststück geschafft, das alte Spielkonzept intelligent auszubauen, ohne dabei dessen Charme zu killen.

Vom U-Bahn-Netz bis zur dreidimensionalen Landschaft gibt es stapelweise Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger.

Liebevolle Details wie die ausführlichen Zeitungsmeldungen, Resultate der ansässigen Fußballmannschaft oder die Durchschnittsnote der Schüler machen Spaß – und nicht nur das: Jedes Detail hat Auswirkungen auf die Zufriedenheit der Bürger und die Entwicklung Ihrer Stadt.

Dank der Wahl zwischen mehreren Zeitepochen, Terrain-Editor, zufällig generierten Landschaften und fertigen Szenarien wird der Bürgermeister-Job auch nach Wochen nicht langweilig. Schließlich will man genug Geld in der Kommunenkasse haben, um sich die vielen neuen Infrastruktur-Goodies zu leisten.

Die Technik gibt dabei keinen Grund zur Klage: Vernünftigerweise hat Maxis ganz auf Super VGA gesetzt. 256 Farben in Verbindung mit der hohen Auflösung (640x480) sorgen für eine ebenso zweckmäßige wie ansehnliche Darstellung.

Der Spielereferent bestätigt: Das bislang beste Sim-Programm und ein Paradebeispiel für ein ebenso intelligentes wie spaßiges Spieldesign.

unterscheiden sich hinsichtlich der Leistung, Umweltbelastung und des Risikos einer Fehlfunktion. Anschließend geben Sie Grundstücke zur Besiedlung, zur Errichtung von Fabriken, Büros und Geschäften frei.

Das grundlegende Prinzip von SimCity wurde aus der tatsächlichen städtebaulichen Praxis demokratischer Staaten übernommen: Sie haben nur Einfluß auf die grundlegende Nutzung eines Areals. Aus dem Menü wählt man beispielsweise das Icon für Wohngebiete und legt in einem Untermenü – das erst nach einem längeren Mausklick erscheint – die erlaubte Dichte für eine Bebauung fest. Die Bürger halten sich zwar an diese Vorgaben, doch ob und wie genau auf einer Fläche gebaut wird, hängt von anderen Faktoren ab. Als Magnet wirken niedrige Steuern. Im Gefolge erwägen Fabrikbesitzer Ihre Stadt als potentiellen Standort, und bei einem guten Angebot an Arbeitsplätzen steigt schließlich auch die Einwohnerzahl.

Abschreckende Faktoren sind hingegen unter anderem eine hohe Kriminalitätsrate oder unerträgliche Umweltverschmutzung. Daher ist stets Sorgfalt bei der Standortwahl angebracht. Mit einem Kohlekraftwerk inmitten eines Wohngebietes machen Sie sich wenige Freunde.

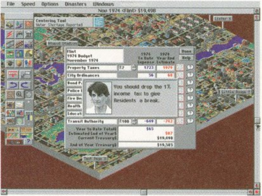
Essentiell ist eine funktionierende Infrastruktur – diese ist daher Ihrer direkten Kontrolle unterworfen. Die Erschließung der Grundstücke mit Stromleitungen, Straßenanbindung und der Wasserversorgung sorgt stets für genug Arbeit.

Neben der Grundversorgung mittels Wasserwerken ist auch eine Aufbereitung mit Klär- und Meerwasserentsalzungsanlagen zweckmäßig. Für die Aktualisierung des Rohrleitungsnetzes schaltet man in eine zweite Ebene um. In dieser Maulwurfs-Ansicht der »Unterwelt« baut der vorausschauende Verkehrsplaner auch das U-Bahn-Netz und Straßentunnel aus. Überirdisch sorgen Busbahnhöfe und Pendlerzüge für einen reibungslosen Nahverkehr. Wer lieber auf das inzwischen umstrittene Modell der »autogerechten Stadt« setzt, kann mit mehrspurigen Schnellstraßen samt Auffahrten Schneisen durch die Siedlung schlagen. Eine Bulldozer-Funktion erlaubt stets den Abriß alter Strukturen, um Fehlentwicklungen zu korrigieren.

Flugplätze und Hafenanlagen runden die Verkehrsverbindungen ab. Daneben benötigt die Wirtschaft allerdings zudem qualifizierte Arbeitskräfte. Schulen und Universitäten sorgen für eine entsprechende Bildung der Jugend. Museen und Bibliotheken tragen ebenso zu einem besseren Wissensstand bei. Der Mensch lebt nicht nur für die Arbeit – daher freuen sich die Bürger über Parks, Zoos und Yachthäfen. Errichtet man ein Sportstadion, dann darf man nicht nur die Sportart festlegen, sondern auch das Team umbenennen. Betrachten Sie die Wettkampfstätte später mit der Info-Funktion, so erfahren Sie, wie erfolgreich Ihre Mannschaft bislang spielte. Beim Anklicken anderer Häuser zeigt sich, ob die Stromversorgung funktioniert oder wie intensiv die Einwohner öffentliche Busse nutzen – bis zu 150 »Mikrosimulatoren« sind bei SimCity 2000 aktiv und erhöhen die Authenzität.

Generell können Sie viele Gebäude umtaufen oder Landmarken bzw. Straßen

Katastophen-Reigen: Überschwemmungen, Feuer, Unruhen, Außerirdische und ein Tornado





Tabellen und Statistiken sind überlebenswichtig

Apr 2176 <Borken> $125

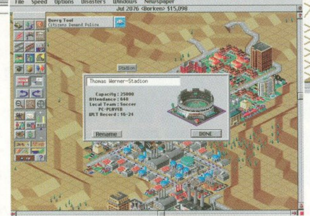
Power Lines $2
Power Plant Needed

Die »Unterwelt« einer Stadt mit Leitungen und Eisenbahntunnel

Finance		Safety & Health	
1% Sales Tax	5	Volunteer Fire Dept.	-8
1% Income Tax	24	Public Smoking Ban	0
Legalized Gambling	10	Free Clinics	-12
Parking Fines	12	Junior Sports	-6
Education		**Promotional**	
Pro-Reading Campaign	-4	Tourist Advertising	-5
Anti-Drug Campaign	-4	Business Advertising	-19
CPR Training	-4	City Beautification	-6
Neighborhood Watch	-8	Annual Carnival	-1
Other		**Estimated Annual Cost**	
Energy Conservation	-49	Finance	52
Nuclear Free Zone	0	Safety & Health	-27
Homeless Shelters	-12	Education	-21
Pollution Controls	-19	Promotional	-32
		Other	-81
Done		YTD Total$	

Das Budget möchte sorgfältig verwaltet werden

beliebig mit Hinweisschildern versehen. Auch für Polizeistationen, Feuerwachen, Krankenhäuser und Gefängnisse müssen die Steuereinnahmen Stadt ausreichen. Ständig treffen Beschwerden über Mißstände ein. Mittels spezieller Karten erkennen Sie, wo Schwachstellen im Straßen- bzw. Leitungsnetz zu beheben sind bzw. wie stark die Kriminalität in den unterschiedlichen Bezirken die Menschen verunsichert und die Luftverschmutzung ihnen den Atem nimmt. Zahlreiche Statistiken erlauben unter anderem einen Einblick in die Altersstruktur, das Bevölkerungswachstum, die Effizienz des Gesundheitssystems sowie den Bildungsstand.



Sportstadien lenken die Bürger ab

Anhand dieser Daten ergreifen Sie Gegenmaßnahmen wie die Einrichtung zusätzlicher Infrastruktur. Um den Überblick zu erleichtern, gibt es drei verschiedene Größenstufen, in der das Gelände dargestellt wird. In der Gesamtansicht erkennt man wunderbar die räumliche Ausdehnung der Siedlung, während in der Nahansicht die einzelnen Gebäude gut zu betrachten sind. Wegen der isometrischen 3D-Perspektive kommt es immer vor, daß Gebäude oder Erhebungen einige Stellen verdecken. Praktischerweise ist es jedoch möglich, den dargestellten Ausschnitt in 90 Grad-Schritten zu drehen. Auf Anforderung gibt es Kommentare vom Feuerwehrchef und anderen wichtigen Persönlichkeiten. Verschiedene Zeitungen verfolgen Ihre Umtriebe mit Interesse. Ab und an liest man hier wichtige Meldungen; zum Beispiel, daß die Lebensdauer des Kraftwerks überschritten sei und es in Bälde in die Luft fliegen wird.

Katastrophen – die nach Belieben ein- und ausgeschaltet werden – bereichern das Geschehen. Möglich sind Erdbeben, Flugzeugabstürze, Feuersbrünste, Überflutungen, Hurricans, Tornados, Aufstände und ein penetrant die Stadt in Schutt und Asche legendes UFO. Hier heißt es, die Polizei oder Feuerwehr an die richtige Stelle zu beordern. Fehlen diese Einsatzkräfte, dann müssen Sie sich auf die Nationalgarde verlassen.



Eine Stadtansicht – mal mit, mal ohne Gebäude

Fünf vorgefertigte Szenarien – von der Wirtschaftskrise der realen amerikanischen Stadt Flint in den 70er Jahren bis hin zu den Bränden an den Hängen des kalifornischen Oakland (bei San Francisco) stellen Sie vor neue Aufgaben. Vier vorgefertigte Phantasiestädte erhalten Sie als Bonus dazu. Ein kleiner Wettkampfeffekt entsteht dadurch, daß der Computer das Wachstum konkurrierender Siedlungen steuert – welche Schmach, wenn diese mehr Einwohner als ihre Stadtgründung aufweisen. Allerdings sind diese Orte leider nur in einer groben Vergleichskarte zu betrachten. Erfolgreiche Bürgermeister dürfen sich eine eigene Villa, ein Rathaus oder gar ein Denkmal errichten.

Fans des alten SimCity können mit ihren alten, ans Herz gewachsenen Städten übrigens weiterspielen; eine Import-Funktion macht's möglich. **(tw)**



SIM CITY 2000

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ❑ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Maxis
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; Sehr gut
Spieltext	Englisch; viel (Deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Städte des Vorgängerprogramms können geladen werden.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

90



Der weltberühmte Software-Tycoon gelangt durchs Anklicken dieser Gegenstände in die Untermenüs

SOFTWARE MANAGER

Programmierer auf der Flucht: Trotzen Sie als »Software Manager« den alltäglichen Widrigkeiten im Spiele-Business.

Nicht jeder Beschäftigte in der Software-Industrie ist zum Bill Gates geboren. Viele mit Ehrgeiz gestarteten Projekte enden als wüste Flops und stürzen ganze Firmen in den Ruin. Lag es am unfähigen Programmierer, dem müden Vertrieb, der mickrigen Werbung – oder hat man gar vergessen, das Testmuster an die Fachpresse zu schicken? Das Genre der Wirtschafts-Simulationen, das uns jahrelang Zeppelin-Gesellschaften, Eisenbahn-Linien, Fußballvereine und anderen Kleinkram managen ließ, wendet seine Gunst endlich der Software-Industrie zu. Die Programmierer vom deutschen Team Kaiko haben sicher so manche autobiographische Erfahrung im »Software Manager« verbraten.

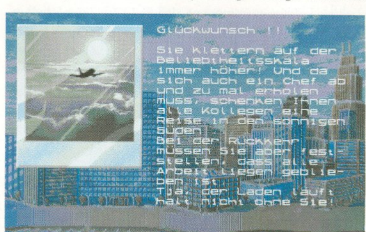
Wir kaufen ein Spielkonzept...

...wir heuern einen Programmierer an...

Vier Firmen ringen um die Vorherrschaft auf dem Spielemarkt. Falls Sie nicht genug Mitspieler auftreiben, übernimmt der Computer die verwaisten Parts. Das Hauptmenü wird durch einen Schreibtisch repräsentiert. Durch das Anklicken eines von sieben wichtigen Gegenständen erreichen Sie die einzelnen Stationen Ihres Manager-Alltags. Dreh- und Angelpunkt ist natürlich die Fachzeitschrift, in der Ihre Produkte und neue Spiele der Konkurrenz besprochen werden. Die Tests haben ebenso eine Auswirkung auf die Verkaufszahlen wie die hier geschalteten Anzeigen. Außerdem erfahren Sie die Namen von Programmierern, Grafikern und Musikern, die für die Konkurrenz arbeiten.

In einem Telefongespräch müssen Sie die richtige Mischung aus Smalltalk und Schmeichelei wählen und schließlich ein nettes Ablöse-Angebot verkünden – mit etwas Glück wechselt der umgarnte Künstler zu Ihrer Firma. Dort sollte man das Monatsgehalt des neuen Mitarbeiters gelegentlich aufbessern, um seine Widerstandskraft bei Becircungen durch Mitbewerber zu stärken. Muß sich anfangs der Programmierer auch um Grafik und Sound kümmern (mit entsprechend traurigen Resultaten), lassen sich mit einem Spezialisten-Team schon ganz andere Kaliber programmieren.

Damit Ihre Software-Künstler auch was zu tun haben, müssen Sie Ihnen ein Spielkonzept vorlegen. Sie kaufen Design-Ideen aus den Bereichen Strategie, Adventure, Simulation oder Rollenspiel ein. Sind die Programmierarbeiten abgeschlossen, wählen Sie die Verpackung, etwaige Gimmicks



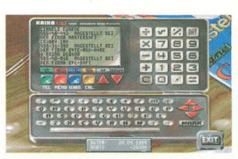
Freudige Ereignisse illustrieren Ihre erfolgreiche Karriere



...und schon kann die Produktion des neuen Superhits beginnen!



Der Blick in die Fachzeitschrift gewährt verblüffende Diskrepanzen zwischen Tester-Meinung und Anzeigen-Text



Der Taschencomputer verwaltet Termine und Telefonnummern

zum Beipacken, Verkaufspreis, Werbeagentur und Distributor. Die Vertriebsfirma läßt wissen, welche Stückzahl sie am Veröffentlichungstag abnehmen will (wieviel davon auch wirklich von den Kunden gekauft werden, ist eine andere Frage). Lassen Sie Ihre Spiele jetzt noch produzieren und dann geht's ab in den Handel.

Das stete Pendeln zwischen Personalien, Produktion und Presseschau wird durch einige zufällige Ereignisse minimal aufgelockert. Im Spielverlauf kommen immer neue Absatzmärkte dazu, die größere Investitionen erfordern. Achten Sie auf die Trends für jedes Territorium und denken Sie daran: Auch ein mieses Spiel läßt sich durch dicke Packung und Marketing-Hype ganz fröhlich in die Hitparaden drängen.

(hl)



HEINRICH LENHARDT

»Backburner« war eine grottige Niete, hat aber gutes Geld für die Firma gebracht. Ein billiger Programmierer klopfte das Ding in drei Wochen zusammen und zur Blendung der Kundschaft stopften wir ein T-Shirt in die Packung. Angesichts solch niederträchtiger Erfolgstaktiken wundert man sich nicht mehr, wie sich in der realen Software-Welt einige Produzenten von Schmumpf-Spielen auf der Bildfläche behaupten.

Das Potential der hervorragenden Spielidee wurde leider nicht ganz ausgereizt. Gags und ironische Anspielungen auf die Software-Branche sind ebenso dünn gesät wie differenzierte Optionen bei der Programm-Entwicklung. Zusätzliche Faktoren wie Kopierschutz oder Hardware-Voraussetzungen hätten für mehr Tiefgang gesorgt. Bei Software Manager dürfen Sie nur die immer wieder gleichen Spielkonzepte entwickeln lassen und können Ihrem Baby nicht mal einen individuellen Namen geben.

Gelungene Bedienung, solide Grafik und eine wirklich originelle Idee – aber definitiv zu wenig Details und Abwechslung. Dank der vertrauten Materie macht Software Manager zunächst Spaß, doch wegen des recht eintönigen Spielablaufs kann die Anfangsneugier in gepflegte Langeweile ausarten.



SOFTWARE MANAGER

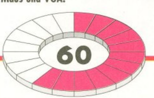
❑ PC/XT ❑ 286 ■ 386/486
❑ EGA ■ VGA ❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl. ❑ Roland ❑ General Midi
❑ Tastatur ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Wirtschafts-Simulation
Hersteller	Kaiko
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

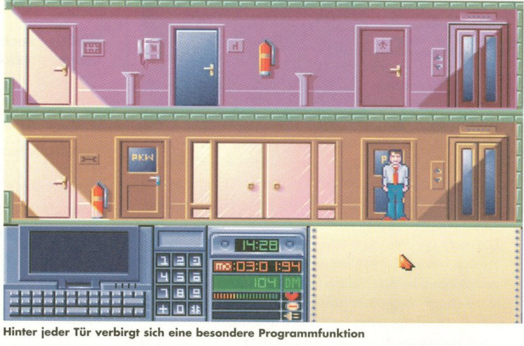
Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten:
Bis zu 4 Spieler.
Drei Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



Kapitalismus-Simulation mit Brummi-Touch – als Geschäftsführer einer Spedition vermehrt man den Gewinn der Firma und das eigene Vermögen.

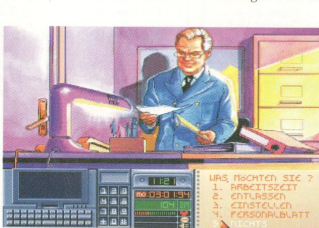

Hinter jeder Tür verbirgt sich eine besondere Programmfunktion

DER PLANER

Eine große Frage beschäftigt seit jeher die Menschheit: Worin besteht der Sinn des Lebens? Soll man – wie einige Berufene – innere Einkehr und Askese suchen und dafür in ein Kloster eintreten? Andere Menschen wiederum versuchen, aktiv Gutes zu tun, oder finden Erfüllung in der Gründung einer eigenen Familie. Greenwood gibt mit »Der Planer« eine ultimative Antwort: Verdiene Geld und verschwende es für Luxus, um die Nachbarn zu beeindrucken. In der Tat ist das Spielziel, durch edle Karossen und ein protziges Domizil so viel Ansehen zu erringen, daß man befriedigt ob des erreichten Wohlstandes in den Ruhestand gehen kann. An das notwendige Kleingeld kommen Sie nur auf eine Weise: indem man sich auf die Stellenanzeige eines Fuhrunternehmens bewirbt. Anfangs stehen drei Speditionen zur Auswahl – im Laufe der Karriere erfolgt jedoch noch der eine oder andere Wechsel des Arbeitgebers, wobei neben dem Einkommen auch die Schwierigkeit ansteigt. Jeder Arbeitstag läuft stets nach einem ähnlichem Schema ab: Sie legen die Zeit fest, zu der ihr Wecker all die seligen Träume der Nacht beendet. Der Morgen beginnt gleich schon mit der richtigen Einstimmung am Frühstückstisch: Nur wer seiner Frau die zwischen Marmeladenbrötchen und dünnem Kaffee geäußerten Geldwünsche erfüllt, darf auf eine freundliche Begrüßung am Abend spekulieren.


In Ihrem Büro gehen laufend Aufträge und Rechnungen ein

Das Firmengebäude besteht aus mehreren Etagen, die per Aufzug erschlossen sind. Ganz oben befindet sich Ihr Büro. Aus der dort plazierten Ablage holt man die eingegangenen Rechnungen und Aufträge heraus, die Sie zunächst registrieren. Einige Aufträge müssen per Fax im Nebenraum bestätigt werden. Der Computer auf dem Schreibtisch enthält neben Firmendaten auch die Möglichkeit, die Kosten der einzelnen Transportarten zu kalkulieren. Neben einer Beförderung mit dem LKW ist es nämlich mitunter sinnvoll, die Waren per Bahn, Schiff oder Luftfracht zu versenden. Allerdings müssen dazu die entsprechenden Fahrpläne vorliegen, die man am Bahnhof, dem Hafen und dem Flugplatz erhält. Daneben können Sie angenommene Aufträge auch an andere Speditionen weitergegeben.



Hire and Fire – der Personalchef wickelt Einstellungen und Kündigungen ab


Im Laptop sind wichtige Daten gespeichert

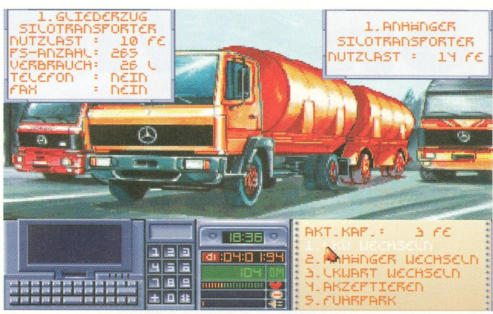
Die Bilanzen des Unternehmens sind dann korrekt ausgewiesen, wenn eine Buchhalterin für Sie arbeitet. Die heuert man ebenso wie Putzkräfte oder neue Fahrer über den Personalchef an. In einer Kartei sind die derzeit arbeitssuchenden Personen verzeichnet. Die Rech-



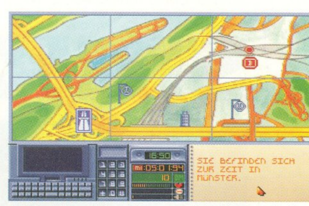
IM WETTBEWERB

Der Patrizier	71
Zeppelin	67
Wall Street Manager	64
DER PLANER	**63**
Railway Challenge	54

Die Speditions-Simulation »Der Planer« ist klarer strukturiert als das Wirtschaftsprogramm Railway Challenge. Eingefleischte Brummi-Fans werden keine direkte Alternative finden. Wenn Sie an Luftschiffen und Handelsfrachtern Gefallen finden, lohnt sich ein Liebäugeln mit »Zeppelin« und »Der Patrizier«. Auch hier geht es um den Transport von Waren; inklusive historischem Szenario. Ums Geldverdinen pur und die Anschaffung von Luxusartikeln dreht sich der »Wall Street Manager«.



Für jede Fracht der passende LKW



Auf der Karte fahren Sie zum Bahnhof, LKW-Händler oder nach Hause



THOMAS WERNER

Geld allein macht glücklich – auf diese kurze Formel kann man die schlichte Botschaft dieses Programms bringen. Der Weg zum Wohlstand ist oft jedoch steinig: Tag für Tag zieht man ins Büro, zahlt Rechnungen, verschickt LKWs und zittert bei der Heimkehr, ob der Ehefrau das am Frühstückstisch zugeschobene Geld gereicht hat.
Die Programmierer haben sich viel Mühe gegeben, das Speditionsgewerbe realistisch umzusetzen. Selbst Details wie zukaufbare Software für den Laptop wurden berücksichtigt.
Leider hält sich die Abwechslung nach einiger Zeit in Grenzen. Selbst bei einer Dienstreise erwartet einen die gleiche Karte wie in der Heimatstadt – und über die einzelnen Städte erfahren Sie nur, welche Verkehrs-Infrastruktur dort existiert.
Ein wenig mehr Ambiente mit mehr stimmungserzeugendem Drumherum hätte dem Programm gutgetan; auch die Grafiken wirken in ihrer durchgestylten Art fast schon ein wenig steril. Der Unterhaltungswert ist – außer für Speditionskaufleute – nicht überwältigend.

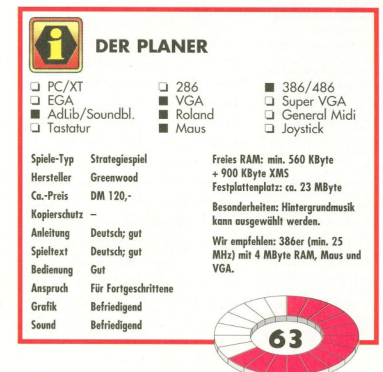
nungen sollten ebenfalls nicht vergessen, sondern rechtzeitig beglichen werden.
Im Erdgeschoß befindet sich der Eingang zum Fuhrpark, in dem man das Fahrzeug auswählt, mit dem ein Auftrag ausgeführt wird. Bei der Gelegenheit lohnt es sich, in der Presseaufteilung vorbeizuschauen und in einer Fachzeitschrift zu annoncieren. Eventuell sind lukrativere Aufträge die erfreuliche Folge solcher Werbeanstrengungen. Die Expansion erfolgt durch die Eröffnung neuer Zweigstellen in anderen Städten. Eine neue Filiale besucht man am einfachsten mit dem eigenen Auto; dazu verlassen Sie das Gebäude und wählen auf dem Stadtplan die Autobahn aus. Allerdings kostet das einen kostbaren Gesundheitspunkt; bekömmlicher sind Bahn- oder Flugreisen.
Stets wird man von einem Laptop-Computer begleitet, der die wichtigsten Informationen enthält. Mit dem Funktelefon halten Sie auch von unterwegs Kontakt zu Reedereien, Fluggesellschaften und Versicherungsunternehmen, die für Ihre Fahrzeuge Policen ausstellen. Auch mit LKW-Händlern können Sie so verhandeln, um die Transporter beispielsweise mit FAX-Geräten nachzurüsten oder Wagen zu verkaufen.

Ob dieser Auftrag rechtzeitig erledigt wird?

Bei entsprechendem Umsatz nimmt ein Manager viele Routineaufgaben ab, und eine Rechtsanwältin überprüft die Vertragsabschlüsse. Von zentraler Wichtigkeit ist der Konsum. In einem Menü wählen Sie – insofern das Vermögen ausreicht – welcher Privat-PKW die Garageneinfahrt zieren und ob eine goldene Uhr Ihr Armgelenk schmücken soll. Auf diese Weise steigt allmählich Ihr Ansehen bei den Nachbarn.

Mehrere Menüseiten mit Konsumartikeln locken

Ereignisse wie Pressekonferenzen und Eisenbahnunglücke bereichern den Arbeitsalltag, ferner haben Sie stets ein Auge darauf, Fahrzeuge in der Werkstatt warten zu lassen. Kommen Sie abends endlich nach Hause, wartet der liebe Sohn schon darauf, Ihnen weiteres Geld aus der Tasche zu ziehen. **(tw)**



DER PLANER

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Greenwood
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 560 KByte + 900 KByte XMS
Festplattenplatz: ca. 23 MByte

Besonderheiten: Hintergrundmusik kann ausgewählt werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

63

SINK OR SWIM



Wenn Wasser in das Schiffchen läuft, so mancher Passagier absäuft

Wenn possierliche, aber strohdumme Lebewesen gerettet werden sollen, spielen wir Lemmings – oder? Nix da: »Sink or Swim« heißt das Werk, mit dem wir hier beglückt werden.

Auf der Titanic sollen die Passagiere gesungen haben, während das Schiff sank. In »Sink or Swim« wird nicht gesungen, dafür um so mehr geknobelt: Weil ein übermütiger Gast den falschen Stöpsel aus seiner Badewanne gezogen hat und damit die »SS Lucifer« ins Sinken brachte, darf sich der Spieler auf eine 60-Level-Rettungsaktion einlassen.

Die Vorgabe ist einfach: Sie steuern eine Spielfigur mit Namen Kevin Codner (klingelt's?), der die Passagiere sicher zum nächsten Ausgang bugsieren muß. Hat man sich den Weg verbockt, kann man alternativ die Passagiere zu einem mitgebrachten Schlauchboot bugsieren, das man per Knopfdruck ins Wasser setzt.

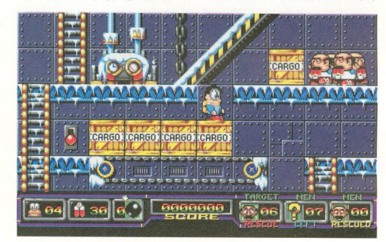
Zuerst muß der Weg für die Passagiere, die aus einer Röhre ins Geschehen purzeln und dann wie aufgeschreckte Hühner herumlaufen, freigemacht werden. Störende Hindernisse werden mit handlichen Bomben beseitigt. Kniffliger sind die Rollbänder, die meist in die falsche Richtung – sprich: ins Verderben – führen. Ihre Richtung wird per Druck auf einen Schalter geändert. Damit die Rettungsaktion nicht zur gemütlichen Kaffeefahrt ausartet, sorgt ein Zeitlimit ganz besonderer Art für den nötigen Streß: Langsam, aber stetig wird der Raum überflutet. Während die Passagiere zwar schwimmen, aber nicht tauchen können, hat Kevin einen kleinen Luftvorrat, der es ihm ermöglicht, Schalter unter der Wasseroberfläche umzulegen. Trödelt man zu lange herum, macht's »Puff!« und eines von drei Leben ist verbraucht.

Während die ersten Levels noch mit wenig Aufwand zu lösen sind, kommen in höheren eine Menge neuer Schwierigkeiten dazu. So strömt aus gerissenen Rohrleitungen ausgesprochen heißer Dampf, der einen Passagier in Sekundenschnelle bis auf die Knochen garkocht. Dann müssen Kisten mit Kränen aus dem Weg geschafft werden, wenn gerade die Bomben ausgegangen sind. **(al)**



ANATOL LOCKER

Lemmings unter Wasser? Wer Sink or Swim das erste Mal spielt, kommt einem der berechtigte Verdacht, da habe Zeppelin einfach den Klassiker hemmungslos geplündert – so auffallend sind die Parallelen. Doch hat man die ersten Paßwörter kassiert und sich mit dem Spielprinzip vertraut gemacht, bekommt Sink or Swim sogar etwas wie Eigenständigkeit.
Die Levels sind gut austariert, die Puzzles werden im Lauf des Spiels nur minimal anspruchsvoller. Der niedliche Sound und die bonbonfarbige Grafik tun das ihre dazu, um dem Klon zur Ehrenrettung zu verhelfen.
An Lemmings kommt Sink or Swim keinesfalls ran, doch wer Tüftelspiele im Stil von »Creepers«, »Push Over« oder »The Humans« mag, wird solide bedient. Ein Nachteil soll nicht verschwiegen werden: Profis verputzen die 60 Levels zum Frühstück – und durch dieses Manko plaziert sich Sink or Swim nur im Mittelfeld der soliden Unterhaltung.



Stellt man das Rollband ein, verschieben sich die Kisten



SINK OR SWIM

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Zeppelin
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Nervige Code-Abfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; kaum
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 571 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten:
Level-Anwahl durch Paßwort-Eingabe.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.

58

Systems '93 – Gewinnspiel

Herzlichen Glückwunsch!

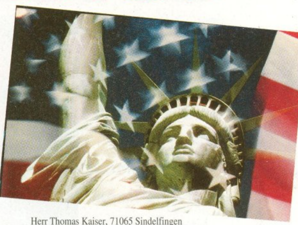
Unsere große Systems-Verlosung ist ausgewertet. Auch die übrigen Preise, die nicht direkt auf der Messe verlost wurden, haben nun einen neuen Besitzer. Die Gewinnerinnen und Gewinner stehen fest und dürfen sich über jede Menge toller Preise freuen.

Wollten Sie auch schon immer mal nach New York? Für einen Teilnehmer an unserem Spiel wird dieser Traum zur Wirklichkeit, denn der erste Preis des Gewinnspiels ist eine einwöchige Reise für zwei Personen in die Millionenstadt New York, unterstützt von der Firma Giller-Reisen, München. Der Preis beinhaltet selbstverständlich auch die Hotelkosten.

Viel Spaß bei der Reise wünscht der DMV Verlag
Herrn Dr. Hermann Geiger in 80933 München

Wir gratulieren natürlich auch allen anderen Gewinnern sehr herzlich! Leider können wir an dieser Stelle nicht sämtliche Gewinner namentlich nennen. Doch inzwischen sind alle benachrichtigt und haben ihre Preise erhalten.

Herr Hans Abletshauser, 86956 Schongau
Herr Georg Aumiller, 89438 Holzheim
Herr Herbert Baab, 82383 Hohenpeißenberg
Herr Jürgen Baader, 71301 Waiblingen
Herr Carsten Bahn, 22179 Hamburg
Herr Ralf Balzar, 92224 Amberg
Frau Daniela Barthl, 81675 München
Herr Günter Bartmann, 53121 Bonn
Herr Ingo Bässler, 65528 Diez/Lahn
Herr Thomas Bathelt, 59302 Oelde
Herr Armin Bauer, 80687 München
Herr Christopher Bauer, 91207 Lauf
Herr Rudolf Bauer, 94377 Steinach
Herr Dietmar Baur, 87677 Genachhausen
Herr Günter Beckmann, 41515 Grevenbroich
Herr Franz Beist, 6120 Halle
Herr Wilhelm Bendko, 21337 Lüneburg
Frau Dagmar Benecke, 21339 Lüneburg
Herr Hermann Benjamin, 91058 Erlangen
Herr Christoph Bergner, 64297 Darmstatt
Herr Daniel Bernatzki, 8066 Zwickau
Herr Uwe Beutler, 76744 Wörth am Rhein
Frau Inge Beyer, 82131 Stockdorf
Herr Klaus-Michael Beyer, 30171 Hannover
Herr Stefan Biela, 12353 Berlin
Herr Stefan Bielenberg, 10437 Berlin
Herr Carl-Heinz Blohm, 86391 Stadtbergen
Frau Ingrid Böhner, 95445 Bayreuth
Herr Heiko Bollmann, 1594 Stauchitz
Herr Klaus Bongenberg, 40215 Düsseldorf
Herr Dietrich Born, 10439 Berlin
Herr Thomas Bösl, 85604 Zorneding
Herr Dietmar Breilow, 79650 Schopfheim
Herr Günther Brösicke, 14167 Berlin
Herr Tile Bruckebusch, 81377 München
Herr Marcus Brückner, 85375 Neufahrn
Herr Peter Bruhn, 65193 Wiesbaden
Herr Hans Buchner, 94315 Straubing
Herr Friedemann Buechel, 3151 Wunstorf
Herr Michael Cerny, 92224 Amberg
Herr Peter Claussen, 21493 Schwarzenbek
Herr Marcus Damm, 65343 Eltville
Herr Klaus Deininger, 73432 Aalen
Herr Jürgen Dembach, 71642 Ludwigsburg
Herr Muhammet Demir, 50823 Köln
Herr Fritz Denkewit, 6766 Wolfen
Herr Werner Diederen, 47809 Krefeld
Herr Elmar Diemer, 97640 Stockheim
Herr Klaus Dierkes, 25436 Tornesch
Herr Reiner Dietrich, 19057 Schwerin
Herr Klaus-Peter Dillmann, 86153 Augsburg
Herr Peter Dirner, 80337 München
Herr Johann Dobler, 81243 München
Herr Markus Dörr, 83361 Kienberg
Frau Stephanie Drecker, 24805 Hamdorf
Herr Rolf Dreser, 74523 Schwäbisch-Hall
Herr Huu Duc Dang, 85386 Eching
Herr Hubert Dudek, 82538 Geretsried
Herr Roland Dudszus, 23968 Wismar
Herr Andreas Eder, 81475 München
Herr Helmut Eder, 84130 Dingolfing
Herr Markus Eder, 80339 München
Herr Stefan Eggers, 50189 Eisdorf
Herr Christian Eigner, 85221 Dachau
Herr Lothar Einberger, 84036 Landshut
Herr Frank Elter, 12629 Berlin
Herr Karl Ewert, 53721 Siegburg
Herr Steffen Ewert, 19273 Neuhaus
Herr Karl Falkenstein, 53757 St. Augustin
Herr Tobias Federl, 81825 München
Herr Gerd Fiedler, 88250 Weingarten
Frau Inge Fischer, 79112 Freiburg-Waltershofen
Herr Michael Fischhaber, 86529 Schrobenhausen
Herr Rüdiger Franke, 57223 Kreuztal
Herr Sascha FrenzelS, 39288 Burg
Herr Klaus Frey, 67575 Eich
Herr Magnus Frey, 89415 Lauingen
Herr Walther Frömmrich, 86956 Schongau
Herr Ralf Fuchs, 84166 Adlkofen
Herr Thomas Funk, 73431 Aalen
Herr Michael Gallwitz, 15230 Frankfurt
Herr Markus Gebauer, 83022 Rosenheim
Herr Adolf Gerstandt, 85540 Haar
Herr Uwe Gieb, 85055 Ingolstadt
Herr Alfons Giebken, 48683 Ahaus
Herr Gerhard Giese, 91785 Pleinfeld
Herr Roy-Sascha Giese, 32105 Bad Salzuflen
Herr Luitpold Giess, 83064 Raubling
Herr Andreas Glaffig, 51143 Köln
Herr Johny Glover, 64686 Lautertal
Herr Herbert Goertz, 40627 Düsseldorf
Herr Thomas Golwer, 65183 Wiesbaden
Herr Jürgen Götz, 85577 Neubiberg
Herr Wolfgang Götz, 76189 Karlsruhe
Herr Wolfgang Götz, 85521 Ottobrunn
Herr Oliver Götze, 85570 Markt Schwaben
Herr Johannes Grad, 92345 Dietfurt
Herr Nikolaus Gradl, 81667 München
Herr Norbert Graf, 85457 Wörth
Herr Fred Greser, 92318 Neumarkt
Herr Michael Grethe, 31275 Lehrte
Herr Florian Grieger, 53757 ST. Augustin
Herr Theo Groffmann, 71665 Vaihingen
Herr Georg Grohs, 41751 Viersen
Herr Wolfgang Grotensohn, 65232 Traunstein
Herr Rudolf Gundlich, 55593 Rüdesheim
Herr Helmut Günther, 86199 Augsburg
Herr Christoph Hahn, 82205 Gilching
Herr Frank Hahn, 85716 Lohhof
Frau Johanna Hain, 85604 Zorneding
Herr Franz Hammerdinger, 83339 Chieming
Herr Peter Hanft, 95100 Selb
Herr Thomas Hänsel, 4668 Grimma
Herr Dirk Hansen, 24944 Flensburg
Herr Erich Haratsch, 81627 München
Herr Manfred Hauser, 84549 Engelsberg
Herr Lutz Hausmann, 14478 Potsdam
Herr Marko Heidrich, 28219 Bremen
Frau Angelika Heiliger, 44629 Herne
Herr Lothar Heinrich, 13053 Berlin
Herr Rolad Heissler, 82140 Olching
Herr Hubert Henfling, 85123 Karlskron
Herr Klaus Heucke, 64646 Heppenheim
Herr Bernd Hiermeier, 85609 Aschheim
Herr Markus Hilpert, 38678 Chausthal
Frau Heidi Hoerning, 6543 Alterode
Herr Helmut Hoffmann, 85232 Günding
Herr Manfred Hoffmann, 12349 Berlin
Herr Harry Hofstetter, 88630 Pfullendorf
Herr Ingo Höhfeld, 51143 Köln
Herr Norbert Hörig, 6110 Halle
Herr Hubert Hörl, 81371 München
Herr Klaus Hübner, 13055 Berlin
Herr Ulrich Huck, 95163 Weißenstadt
Herr Max Hufnagel, 91589 Aurach
Herr Ingo Hütter, 1917 Kamenz
Herr Frank Jackel, 63599 Biebergemünd
Frau Angelika Jamal, 79106 Freiburg
Herr Hans-Jürgen Janning, 77704 Oberkirch
Herr Holger Jeglinski, 26122 Oldenburg
Herr Lutz Jeske, 80797 München
Herr Bernhard Jungwirth, 51541 München
Herr Wilhelm Junike, 30855 Langenhagen
Herr Mario Jüttner, 68723 Oftersheim



Herr Thomas Kaiser, 71065 Sindelfingen
Herr Wolfgang Kallen, 29465 Schnega
Herr Jochen Kalusche, 27283 Verden
Herr Jörg Kämmerer, 19348 Perleberg
Herr Dr. Helmut Karch, 85748 Garching
Frau Carola Kästle, 86947 Weil
Herr Leonhard Kaufmann, 63457 Hanau
Herr Franz Kecht, 81925 München
Herr Franz Kecht, 81925 München
Herr Rainer Keim, 34246 Vellmar
Frau Birgit Kerchloff, 86938 Schaudorf
Herr Tobias Kestel, 94227 Lindberg
Herr Rainer Ketelsen, 52078 Aachen
Herr Raimund Keuchl, 93173 Wenzenbach
Herr Hans-Jörg Kiefer, 76187 Karumke
Herr Klas Kinner, 85221 Dachau
Frau Silke Kisling, 97877 Wertheim
Herr Joachim Kiwitz, 97762 Feuerthal
Herr Matthias Klatt, 3048 Cottbus
Herr Martin Klein, 76149 Karlsruhe
Herr Oliver Klein, 55745 Idar-Oberstein
Herr Hans Koch, 87509 Bühl a. Alpsee
Frau Kerstin Koch, 51645 Gummersbach
Herr Jürgen Kolb, 89257 Illertissen
Herr Jürgen Kolb, 95448 Bayreuth
Herr Peter König, 53520 Müllenbach
Herr Rainer Königbauer, 84347 Pfarrkirchen
Herr Hans Konrad, 88525 Duermentingen
Herr Rolf Koppers, 42058 Duisburg
Herr Wolfgang Korat, 69221 Dossenheim
Herr Mario Krahmer, 19348 Perleberg
Herr Andreas Krake, 70499 Stuttgart

Der DMV Verlag dankt allen Firmen für ihre großzügigen Spenden, durch die sie unseren Wettbewerb ermöglichten:

ACOTEC GmbH
Amaris
Autodesk Deutschland GmbH
Avery Consumer Service Center
b + s Multisoft GmbH
Boca Research
CCP Development GmbH
Computer Associates GmbH
CPU GmbH
Curran Software GmbH
Data Becker GmbH
Data Ease
Excom
Friedrich Vieweg & Sohn Verlags GmbH
Gude Analog&Digital-Systeme GmbH
ic intercomputer
iM Software
KHK Software
Langenscheidt Verlag
Magic Music
Magix Comoputer Products
Micrografx
Nieder PC-Know How GmbH
OKIDATA GmbH
Psion GmbH
Queme
Rushware
Siemens
Softgold GmbH
SoftMaker GmbH
SPEA Software AG
Star Division GmbH
SYBEX-Verlag GmbH
tewi
Tobit Software GmbH
Tommy Software GmbH
Vellum Software GmbH

COSMIC SPACEHEAD

Das Plattform-spiel vereinigt sich mit dem Adventure-Genre – die Erde bebt, die Sinne schwinden, kann sowas unsre Gnade finden?

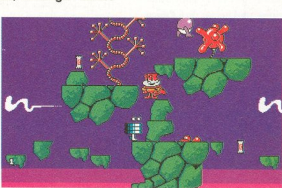


Adventure: karge Bilder, mickrige Puzzles



Wie geht's der Spannung? Da gähnt sogar der Held...

Der Dreikäsehoch-Kosmonaut Cosmic hat die Erde entdeckt – doch keiner seiner Kumpels glaubt ihm die Räuberpistole vom blauen Planeten und seinen verrückten Einwohnern. Die Beweissammlung des putzigen Helden führt ihn zu verschiedenen Städten seiner Heimatwelt. Hier werden kleine Puzzles durch den Einsatz von Gegenständen gelöst. Zwischen diesen Adventure-Abschnitten wird hingegen Ihre Geschicklichkeit gefordert: Cosmic muß zielsicher von Plattform zu Plattform hüpfen, ohne dabei einen Gegner zu berühren.



Action: Zwischen den einzelnen Schauplätzen hüpft sich Cosmic durch kleine Plattform-Levels

Im Abenteuer-Teil können durch den Einsatz von Verben wie »benutze« oder »rede mit« kleine Puzzlechen gelöst werden. Kostprobe: Um die im Anfangsbild herumliegende Münze zu mehren, reist man zur Nachbarstadt, steckt sie dort in den Spielautomaten und gewinnt jede Menge Dollars, mit denen man sich diversen Kram kaufen kann – und so weiter, und so fort.

Adventure-Spieler müssen sich nicht nur an die Absonderlichkeit gewöhnen, daß zwischen den einzelnen Schauplätzen Action-Sequenzen lauern. Man konfrontiert Sie auch mit der schönen Sitte des Bildschirmlebens (nach fünf Fehlhüpfern muß man wieder von vorne beginnen). Kein Problem, Sie laden einfach einen alten Spielstand? Sehr originell, aber Cosmic Spacehead offenbart auch nach hartnäckigem Suchen keine Speichern/Laden-Option. Sehr sporadisch wird Ihnen mal ein Paßwort gereicht, um einzelne Etappen direkt anzuwählen. Gehen Ihrem Helden vor Erreichen des nächsten Paßworts die Bildschirmleben aus, muß man eben wieder von vorne anfangen. Die äußerst flachen Puzzles (Geben Sie dem Monster einen Helium-Luftballon damit es davonschwebt, Autsch!) gewinnen auch durch stete Wiederholung nicht an Reiz. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Ich finde es wirklich rührend, daß es noch Idealisten gibt, die museumsreife Spielkonzepte aus der Spectrum-Ära ins PC-Zeitalter retten wollen. Aber so sehr Cosmic Spacehead auch den beißenden Charme schlechten Shareware-Durchschnitts versprüht, handelt es sich dabei um ein Profi-Programm.
Die Mischung aus Plattform-Spiel und Spar-Adventure wirkt hilflos. Das Puzzle-Niveau läppisch, die Komplexität durchwachsen, die Plattform-Action simpel, aber spielbar. Beide Teile sehen allerdings so unprofessionell aus, daß wohl kaum ein Lucas-Arts-Fan dieser Welt zum Cosmic Spacehead-Verehrer mutieren wird.
Zur spielerischen Schlichtheit gesellt sich die miese Technik. Der Comic-Stil der Grafik könnte ja ganz gut aussehen, wenn man bitteschön mehr als 16 Farben gleichzeitig darstellen würde. Angesichts solcher Strichzeichnungen auf 8-Bit-Niveau werden Euch die PC-Besitzer was husten, meine lieben Codemasters.



COSMIC SPACEHEAD

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Codemasters
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM.: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Spielstand kann nur per Paßwort gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.



199DM*

Die Soundkarte die Ihnen auch durch Mark und Pfennig geht.
Pro Sonic 16 – CD Stereo Power für Ihren PC

Gehen Sie keine Kompromisse mehr ein. Unsere neue Soundkarte verwandelt Ihren PC in ein Freizeitvergnügen in 16 Bit Stereo CD Qualität.

Zu Ihrer Weiterbildung, Entspannung oder für heiße Computerspiele und das alles für unter 200,00 DM.

100% kompatibel zu MPC2, Sound Blaster, Sound Blaster Pro und Adlib. 20 Stimmen Synthesizer, Panasonic CD-Rom Interface. Auch in SCSI 2 erhältlich. Das intelligente Media Vision Quick Start Programm garantiert kinderleichte Installation.

Das müssen Sie gehört haben. Gehen Sie zu ihrem Fachhändler oder zu einem der aufgeführten Märkte und überzeugen Sie sich selbst warum Media Vision der Welt größter Hersteller von 16 Bit Soundkarten ist. Genießen Sie die Klangwelt von Media Vision, denn auch der Preis ist Musik in Ihren Ohren.

Hier gibt es Pro Sonic 16 Soundboards:

Karstadt • PC-Computer • Pro Markt • Phora Wessendorf • Kaurisch • UniMarkt • Elektroland • Komet • Trimedia • Lehmensiek • Tiemann

Und erhältlich im guten Fachhandel



Alle Warenzeichen werden anerkannt. * Unverbindliche Preisempfehlung.

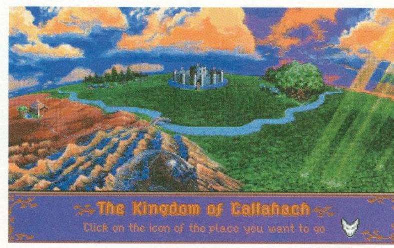




König Butterfly (rechts) verwickelt unseren Helden in ein spitzfindiges Rhetorik-Duell

DRAGONSPHERE

Wer wird denn nachtragend sein? Nach Jahrzehnten in einem magischen Gefängnis dürstet der böse Sanwe nach Rache. Unser junger König muß in Nachbarländern Verbündete suchen, um seine Mission in diesem Fantasy-Abenteuer zu vollenden.



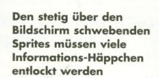
Mit dieser Karte pendeln Sie zwischen den fünf Hauptschauplätzen

Kleine Brüder können schon ein Fluch sein: Sie sind Mamis Lieblinge, verbummeln deine Spielsachen und setzen sich ungefragt auf deinen Königsthron. Dabei hat Callash von Callahach (Herr der silbenreichen Zungenbrecher) ganz andere Sorgen als den umtriebigen Bruder königlichen Geblüts, dessen ständiges Probesitzen auf dem Thron minimal verdächtig wirkt. Es sind nicht undankbare Untertanen oder subventionierte Landwirte, die dem Regenten das Tagesgeschäft verderben. Da gibt es noch diesen Zauberer namens Sanwe, der alle 20 Jahre aufkreuzt, Tribut verlangt und die Bevölkerung ein bißchen terrorisiert. Als Callash noch ein junger Spund (bzw. Prinz) war, besuchte er zusammen mit seinem Vater und Hofmagier Ner Tom die trutzige Zitadelle von Sanwe. Wenige Zaubersprüche später war die Heimstatt des Übelwichts hinter einer magischen Sphäre eingeschlossen, der »Dragonsphere«.

Die Jahre vergingen, der königliche Vater siechte dahin und Callash wurde zu seinem Nachfolger gekrönt. Fast ist Sanwe schon vergessen, der bekanntlich hinter einem für alle Ewigkeiten währenden magischen Schild eingesperrt ist. Doch traue niemals einer »Mindest haltbar bis...«-Angabe: Die Dragonsphere wird brüchig und mörtelt vor sich hin, es scheint nur eine Frage der Zeit zu sein, bis Sanwe wieder frei ist. Das wäre eigentlich der richtige Zeitpunkt, um Pfuschmagier Ner Tom zu verklagen. Der hat allerdings längst die Hemisphäre von Callahach verlassen, was unseren König dazu nötigt, im Alleingang mit Sanwe fertig zu werden.

Nach der SF-Parodie »Rex Nebular« und dem Opern-Gruselkrimi »Return of the Phantom« legt Microprose mit »Dragonsphere« sein drittes Abenteuerspiel vor. Die Bedienung basiert auf dem System der beiden Vorgänger. Am unteren Bildrand befindet sich eine Menüleiste, die das Inventar und die Aktionsverben enthält. Erst auf das gewünschte Verb, dann auf einen Gegenstand geklickt – schon wird das Kommando ausgeführt. Beim Studieren der Gegenstände im Inventar werden außerdem Spezialverben sichtbar, um mit dem Objekt differenzierte Aktionen auszulösen. Bei einem Kelch erscheinen z.B. die zusätzlichen Aktionen »trinken« und »auffüllen«.





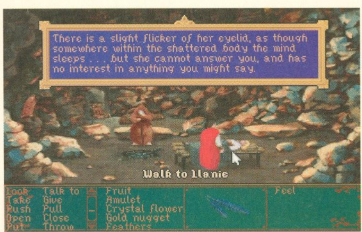
Den stetig über den Bildschirm schwebenden Sprites müssen viele Informations-Häppchen entlockt werden



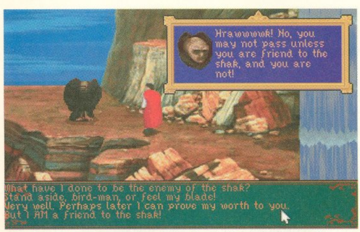
IM WETTBEWERB

Hand of Fate	79
Simon the Sorcerer	75
DRAGONSPHERE	**67**
Return of the Phantom	58
Gabriel Knight	54

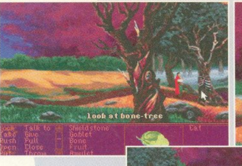
Während die meisten Fantasy-Abenteuerspiele der letzten Zeit mit Humor nicht geizten (Hand of Fate und Simon the Sorcerer), ist Dragonsphere ein ernsterer Vertreter dieses Genres. Nach dem schlappen Opern-Drama Return of the Phantom hat Microprose zum Glück einen Zahn zugelegt: Komplexität und Puzzledichte sind bei Dragonsphere deutlich besser, aber es mangelt an Highlights. Der Spielwitz läuft nie zu allerhöchsten Touren auf.



Nur Hilfsmittel aus Sanwes Burg können die verletzte Llanie heilen



Bei vielen Dialogen haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antwort-Möglichkeiten





Im düsteren Shapeshifter-Land verwandeln sich die Einheimischen in Bäume, Felsen... und weniger harmlose Monster

Die bewährten Komfort-Bonbons früherer Microprose-Adventures wurden ebenfalls übernommen. Unser Held kann zwar sterben, doch eine automatische »Undo«-Funktion versetzt ihn anschließend in die Ausgangslage vor der tödlichen Aktion zurück. Wer bei soviel Sicherheitspolster das Speichern ganz vergißt, ist nicht verloren: Beendet man das Programm brav über den Menüpunkt »Exit to DOS«, wird die aktuelle Position automatisch gesichert. Das Programm bietet zudem zwei Schwierigkeitsgrade. Dramatisch sind die Unterschiede nicht, auf dem »Challenging«-Level geraten die Lösungswege für einige Puzzles etwas verzwickter.

Im Alleingang kann König Callash die Gefahren nicht meistern, die in Sanwes Burg auf ihn warten. Es gibt vier weitere Spielgebiete, zwischen denen man durch Anklicken auf einer Karte pendelt. Das heimische Königsschloß bietet eine Reihe von Räumen inklusive unterirdischem Gewölbe. Partner im Kampf gegen das Böse trifft man in fernen Ländern: Das Feen-Volk der Brynn-Fann lebt in einem magischen Wald. Die Soptus Ecliptus sind hingegen Nomaden, die in der Wüste heimisch sind. Schließlich gibt es noch die Slathan Ni Patan, die Rasse der Shapeshifter. Die Burschen können beliebig ihre Gestalt verändern und werden entsprechend mißtrauisch von ihren Nachbarn behandelt. In diesen Königreichen findet Callash die Powerstones, ohne die er sein Ziel nicht erreichen kann.

Wurden alle Aufgaben gelöst und Sanwe besiegt, ist das Spiel noch lange nicht beendet. Unser Held macht eine beunruhigende Entdeckung über seine wahre Identität und finstere Intrigen am heimischen Hof. In einer letzten Mission muß er nochmals zum selbstlosen Puzzlelösen aufbrechen, damit die Bewohner von Callahach in Frieden und Sicherheit leben können. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Brav und solide, was Microprose da auf den dicht bevölkerten Adventure-Markt wirft. Manierliche Story, gediegene Bedienung, ansehnliche Grafik und sogar ein paar Puzzles – nach dem anspruchslosen Return of the Phantom ist Dragonsphere das reinste Bollwerk kniffliger Stellen. Richtig unfaire Stellen gibt es nicht; auch das Suchen nach verwertbaren Gegenständen ist dank eines intelligenten Cursor-Systems erträglich.
Wollüstige Schnaufer befriedigten Abenteurer-Drangs konnten mir aber nicht entlockt werden. Das stete Gegenstände-einsetzen wird mal durch ein kleines Denksport-Puzzle oder verzwickte Dialoge aufgelockert, ohne daß die Phantasie der Programmierer dabei Überstunden machte. Die Motivation glimmt auf mittelmäßiger Flamme.
Man spielt Dragonsphere nicht ungern, aber zum gnadenlos faszinierenden Fessler vom Dienst reicht's bei diesem biederen Adventure nicht. Guter Durchschnitt, akzeptabel – aber nichts, weswegen Sie Ihre Ersparnisse unbedingt auf den Kopf hauen müßten.



DRAGONSPHERE

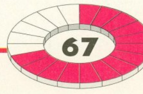
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

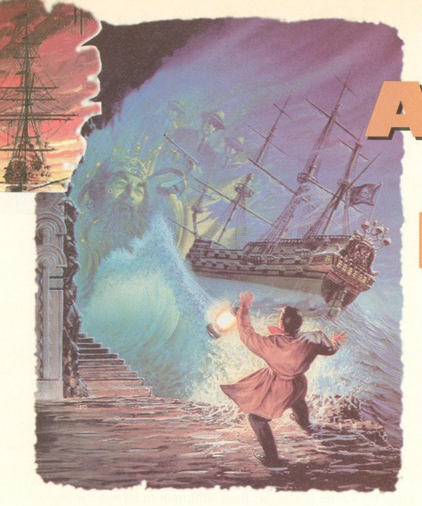
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 565 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten: Automatische »Undo«-Funktion bei fatalen Fehlern.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





ALONE IN THE DARK 2

Die gekonnte Mischung aus Action, Abenteuer und gruseliger Edelgrafik geht in die Verlängerung. Der Nachfolger zum Überraschungshit »Alone in the Dark« bietet überraschend wenig Neues.

Es poltern die Geister? Zermürbung bereiten zahlreiche Zombies? Dann sollten Sie in den Gelben Seiten schleunigst nach der Nummer von Edward Carnby Ausschau halten, dem Detektiv fürs Übersinnliche. Nachdem er die Tücken eines ausgewachsenen Spukhauses im sattsam bekannten Action-Adventure »Alone in the Dark« überstand, ist er jetzt reif für ein noch schwierigeres Abenteuer. Ein kleines Mädchen wird von reichlich dubiosen Gestalten in einem nicht unspukigen Haus gefangen gehalten – und das an einem Ort mit dem schönen Namen Hell's Kitchen.

Der selbstlose Held besteigt sobald ein Taxi, um besagtes Haus zu betreten. Die Freude über den Besuch hält sich allerdings in Grenzen: Der Gärtner feuert zur Begrüßung mit der Schrotflinte und wirkt ein wenig blaß im Gesicht... klarer Fall von »Illegale Beschäftigung von Zombies als Aushilfspersonal«. Weit mehr als die steuerlichen Aspekten dieser Unrechtmäßigkeit beschäftigen Sie allerdings die Schrotkörnchen, die ernsthafte Anstrengungen unternehmen, den Heldenkorpus zu perforieren. Also knocken Sie den mürrischen Bediensteten mit ein paar Kinnhaken aus und ergreifen seine Waffe. Mit einer schönen Maschinenpistole in der Hand nähert man sich dem Haus, findet keinen Einlaß, aber dafür zwei weitere Wächter. Wenige MP-Salven später dämmert uns die Erkenntnis, daß sich der Steinblock zwischen zwei Löwenstatuen vielleicht verschieben ließe... voilà, das geheimnisvolle Heckenlabyrinth lädt zur Erforschung ein. Diese Gartenschau ist nur die Ouvertüre. Sie landen natürlich doch noch im Haus und letztendlich auf einem Geisterschiff, wo der Showdown mit einem putzmunteren Spukpiraten stattfindet.

Der große Erfolg von Alone in the Dark basierte vor allem auf zwei optischen Highlights, die auch bei der Fortsetzung Verwendung finden. Grafik-Gag Nummer eins: Alle Personen werden als Vektorgrafiken dargestellt. Dadurch wirken die Akteure recht eckig, aber ihre Animation ist absolut fließend. Außerdem stimmen alle perspektivischen Feinhei-

Diese Kiste kann weggeschubst werden – vielleicht ist etwas Feines dahinter versteckt?



Wir lassen uns doch nicht von ein paar Vektor-Monstern beeindrucken...



Einige Gegenstände im Inventar können durch den Einsatz von Spezialverben gezielt eingesetzt werden

Um ein Objekt aufzusammeln, müssen Sie es lediglich berühren

ten: Geht der Held z.B. Richtung Hintergrund, wird er immer kleiner.

Die zweite grafische Finesse dient nicht zuletzt dazu, diese Perspektiven-Sorgfalt ins rechte Licht zu rücken. Je nachdem, in welchem Abschnitt eines Raumes Sie sich befinden, wird das Geschehen aus einer Kameraperspektive gezeigt. Das kann dann so aussehen: Edward Carnby betritt ein Zimmer; wir sehen ihn von schräg oben. Sobald er die Mitte des Raums erreicht, wird auf eine Kamera umgeschaltet, die quasi unter der Decke montiert ist. Unser Held ist in Nahaufnahme von oben zu sehen. Erreicht er das andere Ende des Zimmers, erfolgt der Wechsel auf einen anderen Blickwinkel – und so weiter, und so fort.

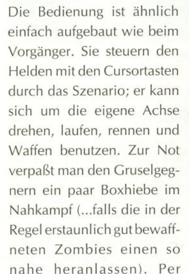
Durch diese Sprünge zwischen mehreren Blickwinkeln innerhalb eines Raums wirkt die Grafik abwechslungsreicher und erinnert ein wenig an Spielfilm-Schnitttechniken. Im ersten Moment kann das hin und her auch etwas verwirrend wirken (»Wo geht's da lang?«) und in seltenen Fällen sogar lästig. Wenn Sie mit einem Monster kämpfen, das am Bildrand kurz vor einem Kamerawechsel auftaucht, kann folgendes Malheur passieren: Ihr Held ist sichtbar, das Monster nicht und die Karten für den Kampf sind entsprechend schlecht gemischt.



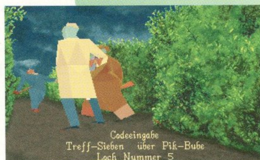
Wenn zwei bewaffnete Zombies mit einer Schrotflinte hinter Ihnen her sind, ist dies vielleicht noch zu verkraften



Bei drei bewaffneten Zombies wird die Angelegenheit schon richtig nervig



Die Bedienung ist ähnlich einfach aufgebaut wie beim Vorgänger. Sie steuern den Helden mit den Cursortasten durch das Szenario; er kann sich um die eigene Achse drehen, laufen, rennen und Waffen benutzen. Zur Not verpaßt man den Gruselgegnern ein paar Boxhiebe im Nahkampf (...falls die in der Regel erstaunlich gut bewaffneten Zombies einen so nahe heranlassen). Per Tastendruck bringen Sie das Inventar auf dem Bildschirm. Damit lassen sich Gegenstände, die man vorher durch einfaches Drüberlaufen eingesammelt hat, an sinnvollen Stellen einsetzen. Außerdem wechseln Sie hier zwischen den Bewegungsmodi »kämpfen« und »verschieben«. Mit letzterer Aktion lassen sich zahlreiche Objekte verrücken, um beispielsweise Ausgänge freizulegen und versteckte Gegenstände zu finden.



Die Steigerung: Beantworten Sie nebenbei noch die Kopierschutz-Abfrage – selten so gelacht!

Die Lebensenergie Ihres Helden wird in Punkten gemessen. Jeder geglückte Monsterangriff zehrt an diesem Vitalitätskonto; durch das Konsumieren der gelegentlich herumlie-



HEINRICH LENHARDT

Alle Voraussetzungen für einen Leckerbissen waren gegeben. Alone in the Dark war eines der freudigeren Spiele-Ereignisse der letzten Saison. Ausgerechnet Infogrames schaffte es, eine innovative Grafik-Technik mit einem aufregenden Spielprinzip zu kombinieren. Einige Action-Passagen waren zwar frustig und das Programm insgesamt nicht allzu komplex, aber beim Nachfolger kann man ja alles besser machen.

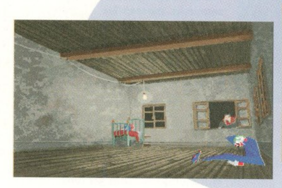
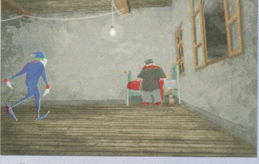
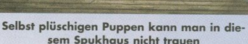
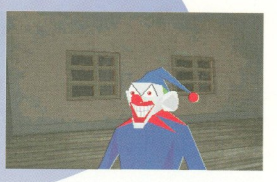
Die Entwickler ließen sich über ein Jahr Zeit, bastelten ein größeres Szenario, verbesserten die ohnehin schon eindrucksvolle Grafik etwas... und haben dann noch genug Fettnäpfchen erwischt, um sich eine 80er-Wertung zu verderben.

Design-Todsünde Nummer 1: die hammerharten Action-Passagen. Nicht nur eingefleischte Adventure-Spieler werden jammern; viele Stellen gleich zu Beginn im Heckenlabyrinth sind enorm nervig. Versuchen Sie mal ohne Munition, drei gleichzeitig angreifende, mit Schrotflinten bewaffnete Zombies auszuschalten. Natürlich ist der Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar – Pfui hoch drei!

Die unterrepräsentierten Puzzles sind von der debilen Sorte: »Benutze stählerne Spielkarte mit Altar« – warum nicht gleich einen Kopfstand machen und mit den Ohren wackeln?

Der Kopierschutz ist die größte Frechheit seit »Elite II«. Sie müssen mit sechs labbrigen Spielkarten hantieren, ein Muster suchen, dann im Handbuch die korrespondierenden Funktionstasten-Codes erspähen und eingeben. Die Abfrage erscheint, sobald Sie nach Programmstart einen Spielstand geladen haben – aber die Aktion wird dabei nicht eingefroren! Vor dem Kartenfummeln darf man erst die Pausen-Taste drücken, sonst greifen die Gegner an (von Ihren ehrenvollen Bemühungen zur Erhaltung des Kopierschutzes gänzlich unbeeindruckt). Was soll der Quatsch? Realsatire auf Kosten der zahlenden Kundschaft?

Diese überflüssigen Dummheiten sind besonders bedauerlich, weil das Spiel an sich ein echter Motivationsquell ist (bzw. sein könnte). Wie schon beim Vorgänger möchte man unbedingt alle Räume sehen, sich an den fließenden Animationen der putzigen Monster erfreuen und die Nuancen der Story enträtseln. Wenn Kopierschutz und Action-Frust Ihnen nichts anhaben können, dann wird Alone in the Dark 2 für einige Spannung sorgen. Aber immer dran denken: Wir haben Sie gewarnt...

Selbst plüschigen Puppen kann man in diesem Spukhaus nicht trauen

genden Heiltränke gewinnt man jeweils 10 Lebenspunkte zurück. Doch mittlerweile läßt sich eine drängende Frage nicht mehr unterdrücken: »Wo sind die konkreten Unterschiede zum Vorgänger?«. Die muß man in der Tat mit der Lupe suchen. Natürlich gibt es ein neues Szenario, neue Gegner und neue Waffen, aber vor allem Abenteurer kommen etwas zu kurz. Die Holzklassen-Bedienung wurde nicht um neue Aktions-Verben bereichert oder mit Komfort-Feinschliff veredelt, das ganze Geschehen wirkt Action-lastiger als Teil 1. Die Grafik ist etwas bunter und feiner animiert, gewaltige Qualitätssprünge sind aber nicht zu entdecken. Sicher hat Alone in the Dark 2 ein paar Räume mehr zu bieten, aber ein wesentlicher Grund, warum man hier viel länger für die Lösung braucht, ist der gesteigerte Frustfaktor. Adventure-Puristen seien vor den Schießereien mit Zombie & Co. gewarnt: Der Schwierigkeitsgrad für die Action-Einlagen läßt sich nicht einstellen und die Munition ist knapp bemessen. **(hl)**

Die Vektor-Spielfiguren sehen zwar eckig aus, werden aber erfreulich flüssig animiert



THOMAS WERNER

Als alter Fan der Horror-Romane von Lovecraft, Blackwood und Konsorten bin ich stets ausgesprochen interessiert daran, welche neuen Gruselspiele aus den Grüften der Hersteller emporklettern. Beim ersten Alone in the Dark hatte es mir besonders die gelungene Untoten-Atmosphäre und die ungewöhnliche Animation der Charaktere angetan. Leider waren die Geheimnisse der Finsternis gelöst, bevor die Morgendämmerung mit ihren ersten zarten Strahlen meinen PC betastete.

Welch freudige Überraschung, als der zweite Teil in der Redaktion auftauchte. Hatten die Programmierer sich gar die Wünsche der Computerspieler zu Herzen genommen und um das technisch gelungene Grundgerüst ein herausforderndes Spiel gestrickt?

Irgendwie hatte Infogrames wohl den Begriff »herausfordernd« mißverstanden: Statt komplexere Puzzles zu integrieren, wurde schlicht die Zahl und Schlagkraft der Monster erhöht. Selbst ein Regiment schwerbewaffneter U.S.-Marines hätte seine liebe Not mit den hier herumwimmelnden, mit reichlich Munition ausgestatteten Zombiehorden.

Um gegen sie zu bestehen, braucht es schon einen hartgesottenen Action-Profi, den auch die ungenaue Steuerung nicht irritiert. Bei Adventure-Liebhabern hingegen schlägt angesichts der unfairen Kämpfe der Frust schon nach den ersten Minuten zu.



IM WETTBEWERB

ALONE IN THE DARK 2	**77**
Alone in the Dark	77
Gabriel Knight	54
Quest for Glory 4	67

Der Vergleich zum Vorgänger drängt sich auf: Identisches Spielprinzip, aber mehr Räume und verfeinerte Technik in Teil 2. Doch der Punkte-Vorsprung schmilzt durch die wesentlich fiesere Action-Lastigkeit wieder dahin – Gleichstand! Sierra hat zwei aktuelle Grusel-Alternativen im Adventure-Genre auf Lager. Gabriel Knight bietet eine grafisch kompetent aufbereitete Voodoo-Story, aber lustlose Puzzles. Netter ist da schon die ungewöhnliche Mischung aus Adventure und Rollenspiel bei Quest for Glory 4. Der Schauder-Faktor wird hier durch viel Selbstironie entschärft.



ALONE IN THE DARK 2

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Infogames
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Extrem nervige Schablonenfummelei
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte + 256 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 13 MByte

Besonderheiten: Mehrere Blickwinkel pro Raum setzen die Vektorgrafik raffiniert in Szene.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und VGA.



ARMAETH

Auf der Suche nach einem Zwergenreich muß der Abenteurer gegen das Böse antreten.

Killian sucht nach dem Eingang

Schon der Kauf von »Armaeth« erfordert einen wagemutigen Abenteurer, der das Rätsel um die korrekte Aussprache dieses Namens gelöst hat. Ansonsten sind Mißverständnisse mit dem Händler vorprogrammiert. Im Vergleich dazu wirkt die im Spiel zu lösende Aufgabe ausgesprochen simpel.





Die Befehlseingabe kann auch per Tastatur erfolgen

Vor vielen Äonen tobte nämlich im Zwergenkönigreich Dol Armaeth ein bitterer Krieg gegen das Böse. Zusammen mit den Elfen drängte der König (der ebenfalls auf den Namen Armaeth hörte) die finsteren Mächte aus dem Land. Irgendwann jedoch waren auch seine Tage gezählt, und nach dem Tod des Herrschers kehrte das Böse auf leisen Sohlen zurück.

Sie schlüpfen in die Rolle von Killian, einem jungen Mann auf der Suche nach Herausforderungen und Schätzen. Lange nach dem Ende des Zwergenkönigreichs macht er sich auf die Suche nach Armaeth. In der Hoffnung, den Eingang zu entdecken, streift er durch die Landschaft. Ihr Ziel ist es, dieses legendenumwobene Reich zu erkunden, das Böse zu besiegen und sich mit der dort zu findenden Krone zum König von Armaeth auszurufen.

Killian kann sowohl mit der Maus als auch über Texteingabe gesteuert werden. In der Menüleiste am oberen Bildschirmrand befinden sich die Befehlssymbole. Allerdings sieht man nicht alle Wahlmöglichkeiten zur gleichen Zeit, sondern schaltet gegebenenfalls in einen anderen Anweisungssatz bzw. zur Systemsteuerung um. Beispielsweise gibt es Kommandos für das Lesen, Öffnen, Schließen, Anzünden, Löschen, Drücken, Ziehen, Essen, Schenken und selbst zum Küssen (die Liste ist nicht vollständig). Die Texteingabe akzeptiert nur einfache Befehlssätze und ist vor allem als Service für PC-Besitzer ohne Maus gedacht.

Mit den im Spiel vorkommenden anderen Personen dürfen Sie sprechen oder Gegenstände austauschen. Eine Besonderheit ist, daß jeder Charakter unabhängig von Ihnen durch das Spiel stiefelt, anderen Figuren begegnet, Fähigkeiten erwirbt, Entscheidungen trifft oder stirbt. Man weiß nie im Vorhinein, in welchem Zustand sich sein Gegenüber gerade befindet. Selbst verschiedene Tiere gehen ihren eigenen Wünschen nach.Die Todesmöglichkeiten sind zahlreich – Sie stürzen von einer Klippe, werden von einem Bären verspeist, ertrinken oder verbrennen an einem Lagerfeuer. Zwar ist es erlaubt, Killian wiederzubeleben; allerdings fehlen ihm danach sämtliche Gegenstände.

Der erreichte Fortschritt bei diesem Abenteuer läßt sich an einer Punktewertung ablesen. **(tw)**



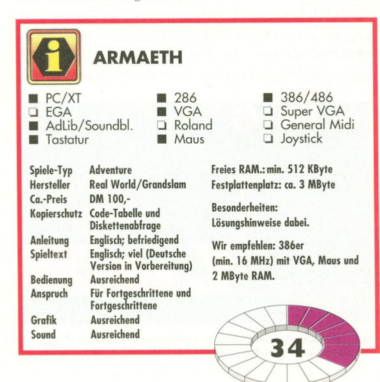
THOMAS WERNER

Es war einmal, vor langer Zeit, da beschloß eine Software-Firma, ein Spiel mit dem unaussprechlichen Namen »Armaeth« zu programmieren. Wie lange das schon her sein muß, merkt man schon an der schlichten Grafik. Manchmal reicht der bloße Wille, ein Spiel zu produzieren, eben nicht aus...

Die dudelige Musik schläfert leider nicht genug ein, um von der herrschenden Einfallslosigkeit abzulenken. Die individuelle Steuerung der Charaktere trägt ebenfalls nur zum Frust im Umgang mit den anderen Wesen bei. Eine rote Karte setzt es für die zahlreichen Male, an denen Killian unfairerweise zu Tode kommt. Außerdem hat der »Parser« selbst mit einfachen eingetippten Befehlssätzen seine Probleme. Wenn wenigstens die Maussteuerung durchdacht wäre; doch die Doppelbelegung mancher Icons zusammen mit einer viel zu großen Anzahl überflüssiger Symbol-Befehle vergällen einem den Spielspaß.

Positiv ist es, daß die Programmierer gütigerweise die Lösungen für wichtige Rätsel in einem speziellen Programm hinterlegt haben.

Leider muß man jedoch zunächst das Spiel verlassen, um dort einen Tip zu bekommen. Der Kopierschutz allerdings, mit umständlicher Zahlentabelle und einer Disketten-Abfrage, ist fast schon unverschämt zu nennen.



ARMAETH

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Real World/Grandslam
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Code-Tabelle und Diskettenabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (Deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

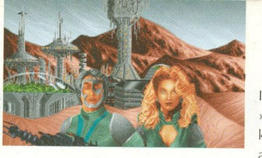
Freies RAM.: min. 512 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Lösungshinweise dabei.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit VGA, Maus und 2 MByte RAM.

34

REUNION



Im Kielwasser von »Master of Orion« kommt »Reunion« angeschippert.



Zwischen den beiden Icon-Leisten, die wir hier am oberen Bildrand zusammenmontiert haben, müssen Sie im Spiel hin und her schalten

Forschung und Strategie für kleine Kosmokraten: Bauen Sie ein Sternenimperium auf, das sicher vor den Expansionsgelüsten umtriebiger Nachbarn ist.

Strategiespiele beschäftigen sich meist mit dem Expansionsdrang: Der Mensch strebt nach mehr Raum, mehr Untertanen und mehr Macht – ob die Erfüllung dieser Gelüste unbedingt glücklich macht, beschäftigt seit Jahrzehnten die Psychologen. Strategiespieler bekamen in den letzten Monaten reichlich Programme serviert, die mit mehr Funktionen, mehr Grafik und mehr Details protzen. Und weil das irdische Ringen um Macht und Moneten schon durch »Civilization« und »Empire Deluxe« kompetent abgehandelt wurde, verlagern immer mehr Softwarefirmen ihre Eroberungs- und Entdeckungs-Dramen in den Weltraum.



Nach ein paar Runden fleißiger Forschung können Ihre Untertanen jede Menge schöne Sachen bauen

Hier sind Sie zu Beginn der einsame Regent über einen nicht minder einsamen Planeten, doch jetzt geht der Spaß erst richtig los. Sie stellen kosmische Experten für wichtige Bereiche wie Forschung und Militär ein. Je teurer der liebe Mitarbeiter, desto mehr Effizienz pumpt er in seinen Fachbereich. Zwischendurch kann man einen solchen Manager auch auf (teure) Fortbildung schicken, um seine Talente zu steigern.

Im Hauptmenü scharen sich die Untergebenen um Sie, während die Zeit stetig dahintickt: Jede Sekunde entspricht einer Stunde im Spiel. Auch während Sie tatenlos grübeln, wuseln die Computervölker vor sich hin, laufen die Fabriken auf Hochtouren und spähen Satelliten nach neuen Planeten. Jede von Ihnen kolonisierte Welt läßt sich in Nahansicht begutachten und ausbauen. Grafisch ein wenig an »Dune II« erinnert, plaziert man Wohnbereiche, um das Bevölkerungswachstum zu fördern. Andere Bauten wie Fabriken, Verteidigungssysteme und Freizeitzentren sollten Sie nicht vergessen. Planeten dienen als unersetzliche Rohstoff-Lieferanten und Steuer-Einnahmequellen.

Neue Schiffe, Antriebe und andere High-Tech-Spielzeuge müssen erfunden werden. Erst wenn die Entwicklungsabteilung genug Zeit zum Ausbrüten der Pläne hatte, kann die Produktion beginnen – sofern Sie die benötigten Rohstoffe auf Lager haben. Auf knapp ein Dutzend Alien-Nachbarn kann man im Laufe des Spiels stoßen. Einige Burschen sind



HEINRICH LENHARDT

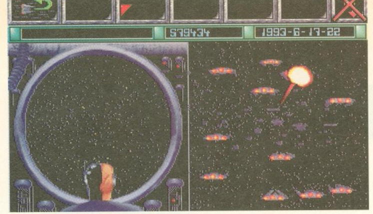
Wenn in den letzten Monaten nicht schon so nette Titel wie Spaceward Ho und vor allem Master of Orion rausgekommen wären, könnte ich jetzt mehr Enthusiasmus zusammenkratzen. Reunion ist ein stockbraves Ich-baue-mir-ein-Weltraumimperium-auf-Strategiespiel, das alle populären Aspekte einkaufslistenmäßig abhakt. Erforschung neuer Welten, Kolonisierung, Ausbau der Planetenbasen, Erfindungen, Kontakt mit anderen Völkern – alles da, durchaus spielbar aber ein bißchen bieder und uninspiriert in Szene gesetzt.

Die Stoffel-Grafik wird auch durch die kurzen Animationen bei den Raumschlachten nicht viel besser. Die Anklick-Bedienung erfüllt ihren Zweck, doch beim Verstauen der Submenüs hätte ein bißchen weniger Freude am Verschachteln gut getan.

Ein solider Unterhaltungswert ist gegeben; die zahlreichen technischen Entwicklungen und der detaillierte Umgang mit den Planetenbasen halten die Motivation eine Zeitlang in Schwung.

Doch Lust und Spielwitz verlieren sich im Reunion-Universum ein wenig – ein paar Menüpunkte mehr sorgen nicht automatisch für ein besseres Programm.

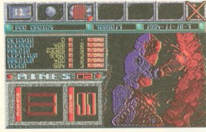
Ich ziehe auf jeden Fall Master of Orion vor. Wer sich an diesem Microprose-Strategietitel schon sattgespielt hat, kann sich ja Reunion als Nachschub-Kandidat auf die Anschaffungsliste setzen.



Das übliche Berechnen der Raumschlacht-Resultate wird mit ein paar Animations-Häppchen verziert







Auf den Kolonien ist schwer was los: Rüsten Sie die Welten gut aus, um reichlich Rohstoffe zu ernten

echt nett und erweisen sich als verträgliche Partner. Aber dann gibt es auch noch solche Unsympathen wie die Morgruls, die andere Planeten lieber in die Luft jagen, statt sie zu kolonisieren. Angesichts solcher Umtriebe empfiehlt sich der baldige Aufbau einer Raumflotte, die mit dicken Laserkanonen für Recht und Ordnung sorgen kann (...oder vielleicht wollen Sie auch ein Böser sein und die hochentwickelte, aber hoffnungslos friedfertige Nachbar-Zivilisation einstampfen?). Einzelne Schiffsverbände lassen sich zu den Planeten und Monden Ihres Imperiums delegieren, um die Kolonien zu schützen. Der Ausgang jeder Raumschlacht wird basierend auf drei Faktoren errechnet: Größe der Flotte, Qualität der Ausrüstung und Knowhow-Werte des zuständigen Beraters. **(hl)**



REUNION

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Grandslam
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten:
Weltraum-Strategiespiel, das in Echtzeit abläuft.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

64

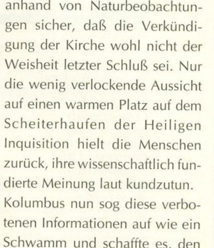


CHRISTOPH KOLUMBUS

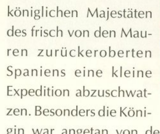
Fremde Kontinente zu entdecken und dort Kolonien aufzubauen, ist auch für Landratten mit diesem Spiel kein Problem mehr.

Eine kleine Karte (links unten) hält fest, wieviel Sie schon entdeckt haben

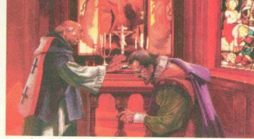
Lange Zeit war es christliche Lehre in Europa, daß die Welt eine Scheibe zu sein habe. Zwar vermutete man schon in der Antike, die Erde wäre eine Kugel, doch wenn sich der Papst und seine Theologen einmal etwas in Ihre erleuchteten Schädel gesetzt hatten, dann mußte sich die Wirklichkeit gefälligst nach ihrem eingeschränkten Weltbild richten. Auch vor Kolumbus' berühmter Entdeckungsreise war man sich anhand von Naturbeobachtungen sicher, daß die Verkündigung der Kirche wohl nicht der Weisheit letzter Schluß sei. Nur die wenig verlockende Aussicht auf einen warmen Platz auf dem Scheiterhaufen der Heiligen Inquisition hielt die Menschen zurück, ihre wissenschaftlich fundierte Meinung laut kundzutun.



Kolumbus nun sog diese verbotenen Informationen auf wie ein Schwamm und schaffte es, den



königlichen Majestäten des frisch von den Mauren zurückeroberten Spaniens eine kleine Expedition abzuschwatzen. Besonders die Königin war angetan von der geschäftsmäßig den geldlichen Gewinn einer solchen Unternehmung aufschlüsselnden Art, mit der er seine Pläne vortrug.



Den kirchlichen Segen sollten Sie sich nicht verscherzen

»Christoph Kolumbus« von Software 2000 versetzt Sie in eine Rolle ähnlich der des legendären Entdeckers von Amerika. Ausgehend von einer Hafenstadt erkundet man eine Ihnen unbekannte Welt, die bei jedem neuen Spiel anders aussieht. 6400 Felder mit Meer, Gebirgen, Flüssen, Wüsten, Wäldern und Siedlungen gilt es zu erforschen. Zu Beginn legen Sie fest, wieviele konkurrierende Personen gegeneinander antreten und ob die einzelnen Rollen von bis zu vier menschlichen Mitspielern oder dem Computer übernommen werden.

Jede Spielrunde entspricht einem Jahr, in welcher die Teilnehmer der Reihe nach ihre Züge machen. Je nach Nationalität startet man in Sevilla, Lissabon, Amsterdam, London oder Nantes. Der fragliche Ort ist gleichzeitig als Heimathafen Zentrum aller Transaktionen. Hier befindet sich eine Werft, in der Reparaturen möglich sind, Sie Aufträge zum Bau neuer Schiffe vergeben, alte Segler abstoßen und Kanonen erwerben. Ein Dutzend Schiffstypen sind im Spiel enthalten.



Soldaten werden – ebenso wie Matrosen – in der Hafenkneipe angeworben

In der Kneipe kann man Seeleute anheuern, Informationen

Man rüstet Expeditionen aus und entdeckt so möglicherweise Inkastädte

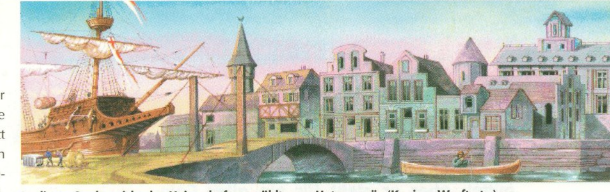


IM WETTBEWERB

Civilization	91
Pirates Gold	82
CHRISTOPH KOLUMBUS	74
Der Patrizier	71
Seven Cities of Gold	53

»Christoph Kolumbus« ist weitgehend eine Mischung aus den hier aufgezählten Konkurrenzprodukten. Es hat starke äußerliche und spielerische Ähnlichkeiten zu dem Klassiker »Civilization«, bei dem es um die Entwicklung einer Zivilisation geht. Allerdings beschränkt sich Kolumbus auf die Zeit zwischen dem 15. Jahrhundert und der Französischen Revolution.

Anders als die Neuauflage von »Seven Cities of Gold« dreht sich Kolumbus jedoch nicht nur um die Entdeckung fremder Länder. »Pirates Gold« hingegen betont die Schiffsgefechte von Freibeutern in der Karibik, während »Der Patrizer« sein Hauptaugenmerk auf den Handel richtet.



In dieser Stadtansicht des Heimathafens wählt man Untermenüs (Kneipe, Werft etc.) an

über die Aktivitäten der Gegenspieler einholen und Söldner in seine Dienste nehmen. Abhängig vom Spielfortschritt stehen bis zu 15 Einheitentypen – von den Landsknechten bis hin zum Artillerie-Regiment – zur Verfügung. Ein Händler liefert neben der essentiellen Verpflegung, bestehend aus Schiffszwieback und Wasser, auch Pulver, Kugeln, Tuche und besonders Tand als Handelsware. In Ihren Kolonien produzierte Baumwolle, Erze, Gold, Zucker, Tabak und ähnliche Naturalien verwandelt er in klingende Münze, insofern ihr Schiff nicht während des Transportes kentert oder gekapert wird.

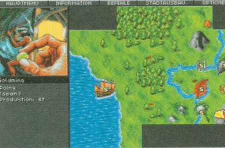
Im Kontor erhalten Sie einen Überblick über Ihre Besitztümer, während der Historiker einen Vergleich mit den Konkurrenten zieht. Er ermöglicht eine Investition in die Forschung auf waffen- oder schiffstechnischem Gebiet. Der Bankier hingegen lockt mit der Vergabe von Krediten.

Hauptspielfeld ist die Kartenansicht. Alle entdeckten Felder sind durch die eingezeichnete Landschaft zu erkennen. Die einzelnen Schiffe haben in jeder Spielrunde jeweils eine begrenzte Reichweite (angegeben in Feldern), um die sie bewegt werden können. Sie dürfen eine Übersichtskarte einblenden, in der man auf einen Blick die Position der Siedlungen und Schiffe feststellt. Sobald Ihr Schiff vor der Küste eines Landstücks liegt, sollten Sie eine Expedition entsenden. Trifft man auf eine Eingeborenensiedlung, dann gibt es die Möglichkeit, mit den Bewohnern zu handeln oder sie einfach zu erobern. Ist eine Siedlung in Ihren Besitz übergegangen, so lassen sich die Expeditionsmitglieder dort als Siedler nieder. Mit dem nötigen Kleingeld im Hintergrund geschieht der weitere Ausbau. Lagerhäuser, Kirchen und Forts stehen ebenso auf der Wunschliste der Einwohner wie Häfen. Von herausragender wirtschaftlicher Bedeutung sind Minen und Plantagen, die oft großen Ertrag verheißen. Für eine florierende Produktion muß jedoch eine ausreichende Menge an Siedlern (100 je Plantage, 250 je Mine) in der Kolonie leben. Entscheidend ist zudem ein guter Standort; nahe eines Flusses für den Pflanzenbau, bzw. im Gebirge für eine Gold-, Silber- oder Erzmine.

Die Bergwerke und Plantagen sind stets einer Siedlung zugeordnet – fällt diese in die Hände eines Gegners, dann gehen gleichzeitig die Produktionbetriebe in seinen Besitz über. Stets sollten Sie bei Ihren Taten darauf achten, nicht den Zorn des Papstes zu erregen. Ein kirchlicher Bann schwächt nämlich die Kampfmoral Ihrer Männer. Die Missionierung der Eingeborenen ist daher der brutalen Eroberung vorzuziehen. Auch von Kolonien aus ist es möglich, weitere Expeditionen zu organisieren.

Mit einem Kaperbrief im Gepäck haben Sie die offizielle Erlaubnis, gegnerische Schiffe in bester Piratenmanier zu entern. Kämpfe – auch mit Konkurrenten – finden auf der Hauptkarte statt; unter Einbeziehung der Bewaffnung berechnet der Computer das Ergebnis, welches eine Anzeigetafel bekanntgibt. Das Spiel ist beendet, wenn das letzte Schiff wegen Zahlungsunfähigkeit gepfändet wurde, das Jahr 1789 erreicht ist oder Sie König und Kirche tief mit Ihren Leistungen beeindruckt haben. **(tw)**





Plantagen und Minen vervollständigen eine richtige Kolonie



THOMAS WERNER

Zugegeben – in der Tat war ich zunächst skeptisch, ob dieses Spiel denn wirklich Spaß machen kann. Schließlich haben sich die Designer schon recht hemmungslos besonders beim guten alten Civilization bedient, ohne dessen Tiefe zu erreichen. Außerdem sind die animierten Zwischenbilder zwar recht nett gelungen, die Hauptkarte gibt sich jedoch eher zweckmäßig-schlicht.

»Christoph Kolumbus« war keine Liebe auf den ersten Blick, doch wie ich am eigenen Leib erfahren mußte, gehört es zu den Spielen, die nach einer sehr kurzen Eingewöhnungsphase fesselnd wirken. Auch wenn die Funktionen anfangs nicht derart überwältigend komplex erscheinen wie bei anderen Strategie-Spielen – die Herausforderungen steigen von Runde zu Runde, und es erhält durch die Anwesenheit konkurrierender Entdecker einen kräftigen Schuß Dramatik.

Ein kleiner Wermutstropfen ist, daß die Kampfszenen nicht zumindest optisch aufgepeppt wurden, statt solch ein potentielles Spannungsmoment leichtfertig zu verschenken. Da der Hauptakzent jedoch beim Entdecken und Handeln liegt, kann man diesen Umstand getrost verschmerzen.

Eine Warnung noch zum Schluß: »Christoph Kolumbus« ist kein Spiel mit wirklich historischem Anspruch – es geht halt um Entdeckungsreisen per Segelschiff in vom Computer entworfenen Welten, wobei der reale Kolumbus nur Pate stand.



CHRISTOPH KOLUMBUS

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

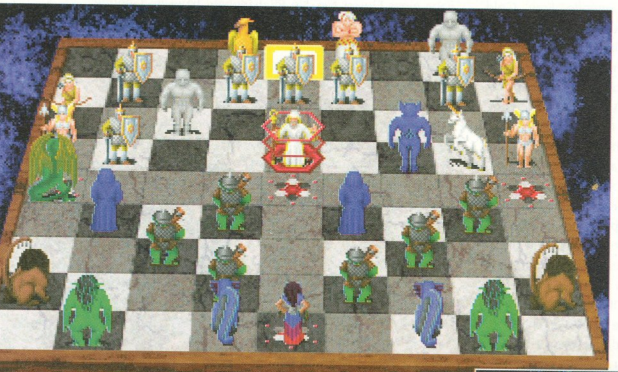
Besonderheiten:
Bis zu vier menschliche Spieler.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit Maus und VGA.

74

ARCHON ULTRA

Der Name klingt nach einem neuen Waschmittel, aber er steht für ein altes Computerspiel. Dezent verbessert feiert der legendäre Action/Strategie-Klassiker aus C 64-Tagen sein PC-Debüt.



Auf dem perspektivisch dargestellten Spielfeld wurde der weiße Zauberer magisch eingesperrt

Mit Spielideen ist es anscheinend wie mit einem guten Rotwein: Über die Jahre reifen sie zu ihrer vollen Blüte heran und munden vortrefflicher, je später man sie zu sich nimmt. Vor allem Remakes von C 64-Klassikern aus den 80er Jahren bevölkern immer häufiger die PC-Monitore.

Nachdem so ehrwürdige Legenden wie »Pirates« oder »Seven Cities of Gold« mehr oder weniger glanzvolle Comebacks feierten, ist nun »Archon« an der Reihe. Mit dieser originellen Mischung aus Schach, Strategie und Actionspiel wurden die Älteren unter uns vor gut einem Jahrzehnt konfrontiert. Auf Atari XL und Commodore 64 galt Archon als Kultspiel; die Amiga-Adaption war seinerzeit eines der ersten brauchbaren Spiele für diesen Computer. Das Original-Programmierteam Freefall hat jetzt endlich eine PC-Umsetzung vollendet. »Archon Ultra« bietet neben dem historisch wertvollen Spielprinzip neue Gimmicks wie Modem-Modus und zusätzliche Kampftalente.

Das Spielfeld erinnert spontan an ein Schachbrett, wenn da nicht diese komischen glimmenden Pünktchen wären. Fünf dieser Power Points sind kreuzförmig übers Brett verteilt. Sobald eine der beiden Parteien auf allen fünf Feldern je eine Spielfigur stehen hat, gewinnt sie das Spiel.

Daß Archon mit Schach nur entfernt verwandt ist, macht ein Blick auf die einzelnen Figuren klar. Die Fantasywesen sind zwar auch in verschiedene, unterschiedlich starke Typen unterteilt, bieten aber ganz andere Zugfähigkeiten. Außerdem sind die beiden Seiten mit verschiedenen Charakteren ausgestattet.

Treffen zwei gegnerische Figuren auf einem Feld zusammen, kommt es zu einer Action-Sequenz. Im Gegensatz zu den zahlreichen Schachspielen mit animierten Einlagen gucken Sie nicht nur zu; wer mit Joystick-Geschick den Kontrahenten wegputzt, gewinnt auch den Kampf um das Feld. Natürlich haben starke Figuren gegenüber schwachen »Bauern« große Vorteile, aber mit etwas Glück und viel Talent kann auch ein flinker Winzling den ebenso starken wie langsamen Golem wegputzen.

Jede Figur hat andere Waffen zur



Günstig für Weiß: Die Wechselfelder sind gerade hell und verheißen damit einen Kampfvorteil



IM WETTBEWERB

Chessmaster 4000	82
Kasparov's Gambit	74
ARCHON ULTRA	**70**
Battlechess 4000	67
Terminator 2 Chess Wars	10

Einen direkten Konkurrenten hat Archon Ultra nicht. Trotz des biblischen Alters der Spielidee gibt es kein anderes Programm, bei dem die spielerischen Zahnrädchen »Strategie« und »Action« so harmonisch ineinandergreifen. Wer gerne Figürchen auf karierten Brettern verschiebt, kann auf stinknormale Schachprogramme ausweichen. Chessmaster 4000 bietet das höchste spielerische Niveau; Kasparov's Gambit gefällt als Einsteiger-freundlicher Schachlehrgang.
Viele nette SVGA-Animationen zeigt Battlechess 4000, während Terminator 2 Chess Wars ein Anschauungsbeispiel für die Kategorie »so nicht« abgibt.





Der Phoenix verwandelt sich in einen Feuerball, der aber nur im Nahkampf Wirkung zeigt



Treffen zwei Figuren auf einem Feld zusammen, wird der Sieger im Duell ermittelt

Verfügung. Neben den vom Ur-Archon bekannten Typen gibt es bei der Ultra-Version pro Figur eine zusätzliche Kampfaktion, die mit dem zweiten Feuerknopf ausgelöst wird. Nachdem eine der beiden Waffen eingesetzt wurde, dauert es ein paar Sekunden, bis sie wieder einsatzfähig ist. Blindes Dauerfeuergeballer bringt also gar nichts; auch bei den Action-Sequenzen ist etwas Taktik gefragt. Für einige Kampftechniken können Sie jetzt durch die Länge des Feuerknopfdrucks Reichweite und Radius des Geschosses ändern. Außerdem steht manchmal ein Energiespender herum: Parkt man seinen Charakter ein paar Sekunden lang auf dem glühenden Feld, erhält er etwas Kraft zurück (...ist in diesem Moment aber auch eine leichte Beute für feuerbereite Gegner).

Für jede Figur wird stets die Lebensenergie angezeigt. Ist der Balken leer, scheidet der entsprechende Charakter vom Spielbrett. Wenn Sie knapp ein Duell gewinnen, sollten Sie sich nicht zu früh freuen: Das Programm merkt sich die verbleibende Lebensenergie; im nächsten Kampf muß die Spielfigur geschwächt beginnen. Es gibt zwei Erste-Hilfe-Möglichkeiten: Setzt der Zauberer den Spruch »Heal« ein, steht die Spielfigur wieder voll im Saft. Außerdem werden Akteure etwas geheilt, wenn sie auf einem der fünf Felder mit den flackernden Power Points stehen.

Das Archon-Spielbrett besteht aus weißen, schwarzen und veränderbaren Feldern. Findet ein Zweikampf statt, hat die Figur einen Lebensenergie-Bonus, deren Farbe das Feld hat. Ertappen Sie also eine schwarze Figur auf einem weißen Abschnitt, lohnt sich auf jeden Fall ein Angriff. Die veränderbaren Felder nehmen von Runde zu Runde eine andere Farbe ein und pendeln stets zwischen schwarz und weiß; diverse Grauschattierungen inklusive. Nichts ist ärgerlicher, als einen wichtigen Charakter in einer Weiß-Phase zu parken, den Wechsel zu verpennen und dann schnell verputzt zu werden, wenn sich das Feld Richtung Schwarz umfärbt. In Archon gibt es auch eine Art König; in diesem Fall handelt es sich um einen mächtigen Zauberer. Wenn er geschlagen wird, ist das Spiel nicht zu Ende, doch ohne diese Figur hat man's wesentlich schwerer.

Im Options-Menü variieren Sie den Schwierigkeitsgrad; für jede Partei lassen sich separat die Levels »Vorteil«, »Standard« und »Handicap« wählen. Sie spielen gegen den Computer oder einen Freund; letzteres klappt (ab 2400 Baud) auch per Modem. Wenn mitten in einer Partie andere Pflichten rufen, speichern Sie einfach den Spielstand. Wollen Sie sich ganz auf die Strategie konzentrieren, nimmt Ihnen der Computer im »Cyborg«-Modus die Steuerung in den Action-Sequenzen ab. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Da mag das Wahrnehmungsvermögen von Nostalgiewallungen noch so beeinflußt sein – auf den ersten Blick löst Archon Ultra nicht gerade Begeisterung aus. Nett die perspektivische Darstellung des Spielbretts, aber die Action-Sequenzen fallen durch akute Farbarmut und dürftige Animation auf.

Doch wenn man sich länger mit dem Programm beschäftigt, lernt man seine inneren Werte zu schätzen. Überschaubare Strategie und rasante Action passen hier wirklich zusammen und arten nicht in Regelkrampf aus. Der Computergegner ist eine äußerst harte Nuß und Duelle gegen einen Freund sind echte Spielspaß-Ereignisse. Das antike Konzept wurde nur behutsam im Detail verbessert. Pro Figur eine Waffe mehr, größere Spielfelder im Action-Modus – solche sinnvollen Erweiterungen werden auch Archon-Fundamentalisten gefallen.

Damit die oft ermüdend langwierigen Kampfsequenzen nicht zum unspielbarem Krampf ausarten, sollten Sie unbedingt mit einem guten Digital-Joystick oder Game Pad agieren – die Tastatursteuerung ist Motivations-Gift. Ein bißchen mehr Sorgfalt bei Grafik und Aufmachung hätten Archon Ultra gut getan. Wem klassisch-schlichte Spielkonzepte wichtiger sind als Effekthascherei, wird aber gut bedient. Durch die sorgfältig abgestimmten Talente der einzelnen Spielfiguren und das wohlkonstruierte Regelwerk wird diese Strategie-Ballerei nicht so schnell langweilig.



ARCHON ULTRA

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Strategiespiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

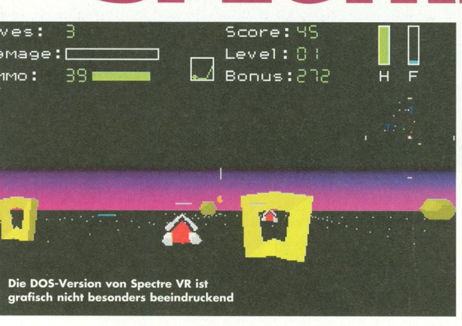
Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Leicht verbesserte Version des 8-Bit-Oldies Archon. Zwei-Spieler-Modus auch per Modem.

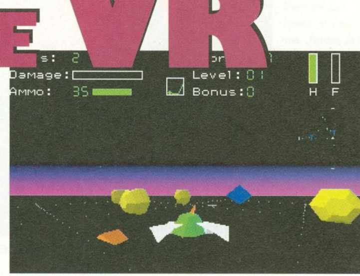
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Digital-Joystick bzw. Game Pad und VGA.



SPECTRE VR

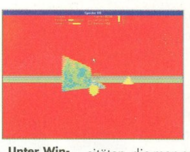


Die DOS-Version von Spectre VR ist grafisch nicht besonders beeindruckend



Per Tastendruck können Sie den eigenen Panzer von außen betrachten

Ein Netzwerk-Klassiker geht in die zweite Runde: Die erweiterte Version von Spectre bietet auch mehr Fun für Solo-Spieler.


Unter Windows gibt es hochauflösende Grafik; doch dementsprechend langsam wird das Spiel auch

Auf dem Macintosh fing alles an: Das 3D-Action-Spiel »Spectre« gehört dort, nicht zuletzt wegen seines Netzwerk-Modus, zu einem der All-Time-Classics. Die PC-Version, die vor gut acht Monaten erschien, konnte sich allerdings nicht durchsetzen und gehört eher zu den Kuriositäten, die man selten in einem Software-Geschäft findet. Hersteller Velocity will nun mit einer aufgemotzten Version namens »Spectre VR« einen zweiten Anlauf wagen. Eigentlich soll diese VR-Version ein echtes CD-ROM-Produkt mit Videoclips und durchgehender Story werden; doch vorab hat Velocity eine abgemagerte Disketten-Version veröffentlicht.

Wie schon sein Vorgänger ist Spectre VR ein Netzwerk-Spiel, bei dem bis zu acht Teilnehmer in einer Arena gegeneinander antreten. Sage und schreibe 21 verschiedene Spielmodi hat man integriert. Testen konnten wir diese leider noch nicht – jeder Spieler benötigt ein eigenes Spectre mit eigener Seriennummer, und wir hatten bis Redaktionsschluß erst ein Exemplar erhalten. Den Netzwerk-Test holen wir also zusammen mit dem CD-ROM-Test nach.

Im Ein-Spieler-Modus mit drei Schwierigkeitsgraden ist das Spielziel recht einfach: Sie fahren mit einem Panzer über eine Ebene und müssen mehrere versteckte Flaggen berühren, um auf den nächsten Level zu gelangen. Natürlich erscheinen zahlreiche Gegner, die Sie mit Waffengewalt von der Ebene vertreiben müssen. Im Gegensatz zum ersten Spectre gibt es diesmal zahlreiche Extras, die Ihnen zu sehr unterschiedlichen Spielstrategien verhelfen. Von zielsuchenden Raketen über Schutzschilde, Teleporter, Minenfelder bis hin zu speziellen Antigravitations-Feldern sorgt das Extra-Sortiment für eine extradicke Anleitung. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER

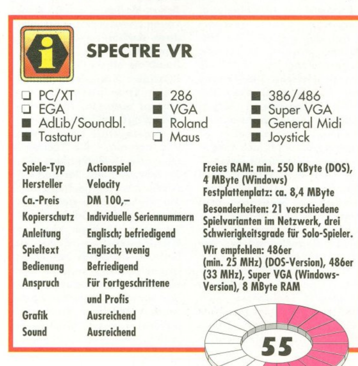
So viele Extras, so wenig Zeit: Bei Spectre VR haben die Programmierer wirklich etwas übertrieben. Die schlichte Grafik hilft nicht gerade bei der Orientierung und ist noch dazu recht langsam. Selbst im Easy-Modus ist man ab Level 5 manchmal völlig hilflos. Kaum ist man im Level, wird man schon von zwei Seiten beschossen und hat ein Leben verloren, bevor man sich überhaupt auf einen Gegner zubewegen konnte.

Hier hilft nur ein flotter Hyperspace-Sprung (wenn man gerade die Energie dafür hat). Welche Farbe hatten noch die entsprechenden Bodenflächen? Noch während man nachdenkt, erscheint schon wieder Game Over auf dem Bildschirm. Kurzum: In dieser Form ist mir das Programm ein wenig zu schwer. Selbst der Computer kommt im Demo-Modus nicht besonders weit.

Nur die Windows-Version bietet das komplette Spiel mit allen Optionen; die DOS-Version hat weniger Grafik und Sound zu bieten.

Leider ist die Windows-Version auf kleineren PCs fast schon quälend langsam; selbst auf einem 50-MHz-Local-Bus-Rechner habe ich lieber die DOS-Version gespielt.

Allerdings bin ich sehr gespannt auf die Multiplayer-Version; die war schon beim ersten Spectre wesentlich besser als die Solo-Variante. Unser Wertung bezieht sich nur auf den Modus für einen Spieler.



SPECTRE VR

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Velocity
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Individuelle Seriennummern
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 550 KByte (DOS), 4 MByte (Windows)
Festplattenplatz: ca. 8,4 MByte
Besonderheiten: 21 verschiedene Spielvarianten im Netzwerk, drei Schwierigkeitsgrade für Solo-Spieler.
Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) (DOS-Version), 486er (33 MHz), Super VGA (Windows-Version), 8 MByte RAM

55

ENTFLIEHEN SIE DEM ALLTAGSSTREß

S. Menzel



49,–

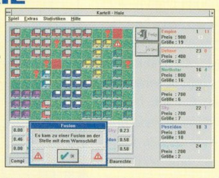
1 TAROT FÜR WINDOWS

Seit Jahrhunderten werden Karten befragt, um Vorgänge zu deuten und in die Zukunft zu sehen. Riskieren auch Sie mit Tarot für Windows einen Blick in Ihre Zukunft.

49,–

2 KARTELL HAIE

Nichts für kleine Fische! Denn hier kämpfen Sie um Bauplätze, spekulieren an der Börse oder werden Aufsichtsratsvorsitzender. Ein strategisches Windows-Spiel für alle J.R.'s von 8 bis 80. (für Windows)



3 MANDALA

Schalten Sie's ein und Sie schalten ab. Dabei trainieren Sie auf intelligente Weise Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Die heißeste Versuchung seit es Tetris gibt!

DM 49,– (für Windows)

4 SPIELESAMMLUNG I

4 Spiele für Spaß und Spannung: Füttern Sie die Schlange "Boa". Ordnen Sie die fallenden Bausteine von "Babylon". Gehen Sie auf "Schatzsuche". Und finden Sie die Pärchen von "Such mich", dem Memory auf dem PC.

DM 49,– (für Windows)

5 SPIELESAMMLUNG II

4 Spiele für Spaß und Spannung: Nieder mit der Mauer – mit "Blocker". Knacken Sie den Code von "Superhirn". Puzzeln Sie sich durchs Labyrinth mit "Quix". Schlagen Sie "Handicap" mit großen Sprüngen.

DM 49,– (für Windows)

6 BOBBY IM TAL DER KÖNIGE

Für jeden etwas: Die 4 Windows-Spiele "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren endlosen Spaß für die ganze Familie.

DM 49,– (für Windows)

7 PC-SPIEL DES WISSENS 1: KNOWY

Das Trivial Pursuit für den Computer. Mit dem kleinen Unterschied, daß Knowy Ihre Antworten mit witzigen Kommentaren begleitet. Und das Beste: Sie können Knowy unendlich erweitern – mit Ihren eigenen Fragen.

DM 29,–

8 PC-SPIEL DES WISSENS 2: KNOWY

Die Ergänzung zum ersten Knowy-Spiel – da können Sie noch härtere Nüsse knacken. Aus ca. 10 Themenbereichen stellt Knowy die Fragen, Sie antworten.

DM 29,–

9 LOTTO-MANAGER

Helfen Sie Ihrem Glück auf die Sprünge. Alle Ziehungen seit 1955, umfangreiche Statistiken, Häufigkeitsanalysen, Verwalten eigener Tippreihen

DM 49,–

10 BIORHYTHMUS

Erfahren Sie Ihr seelisches, geistiges und körperliches Wohlbefinden

DM 49,– (für Windows)



IMMER VOLLES PROGRAMM!

Ja ich bestelle gegen:

- ☐ Vorauskasse per Scheck: (innerhalb Deutschlands) + DM 6,–
- ☐ Nachnahme Inland + DM 9,–
- ☐ Nachnahme Ausland + DM 15,–

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Meine Adresse: 040352

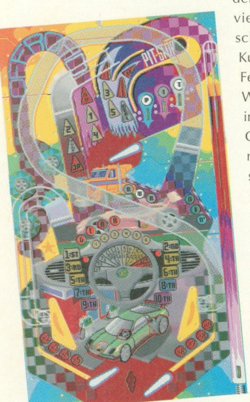
Datum/Unterschrift (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

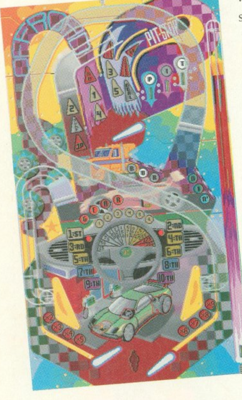
Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

PINBALL FANTASIES

Die Kneipe kann warten: Flipper-Simulationen für den heimischen PC werden immer besser.

Wenn »Wash« Ihre Schmusedecke porentief rein bekommen hat, werden Sie auf jeden Fall auch das neue »Wash Ultra« ausprobieren. Der jüngste Van-Dumm-Actionfilm »Berstende Rippen« hat Sie im Kino begeistert? Mit Sicherheit werden Sie eine Karte für die Fortsetzung »Berstende Rippen II« erstehen. Und wenn Sie vor einem halben Jahr mit der Flipper-Simulation »Pinball Dreams« glücklich und zufrieden waren, dann kommen Sie kaum um den Erwerb des Nachfolgers herum. Das gleiche Programmierteam wagt bei »Pinball Fantasies« keine sonderlichen Experimente: Auf vier neuen Flipper-Tischen schlenzen Sie gekonnt die Kugel an Bumper und Bonus-Felder.





Wie bei Pinball Dreams wird immer nur ein Ausschnitt des Gesamtflippers in Nahaufnahme gezeigt. Dank Bildschirm-Scrolling sehen Sie immer den Bereich, in dem sich die Kugel gerade herumtreibt. Im neuen Optionsmenü läßt sich die Grafikauflösung auf »high« stellen. Das sorgt dann nicht gerade für volle Super-VGA-Power, aber eine etwa feinere Darstellung mit 320 x 400 Bildpunkten. Läuft ganz ohne VESA-Treiber und zeigt mehr Flipper-Fläche auf einmal; ergo spielt sich das Ganze dank der gewonnenen Übersicht etwas netter.

Weitere Menüpunkte: Anzahl der Kugeln (3 oder 5), Scroll-Geschwindigkeit (drei Stufen), Abprallwinkel (niedrig oder hoch) und Farbmodus (»Mono« erleichtert das Flippern auf Laptops mit Schwarzweiß-Display).

Die neuen Flipper entführen Sie thematisch auf einen Rummelplatz (Party Land), die Rennpiste (Speed Devils), in gruselige Gebiete (Stones & Bones) sowie die wunderbare Welt



HEINRICH LENHARDT

Keine großen Experimente, einfach Flipper-Fun pur. Pinball Fantasies legt bei Grafik und Sound (geniale Digi-Effekte!) einen Tick zu. Etwas spielerischer Feinschliff wurde nicht vergessen: Jetzt haben Sie Zugriff auf Winkelwahl und Kugelzahl.

Entwarnung aus der technischen Abteilung: Der garstige Disketten-Kopierschutz des Vorgängers wurde zum Glück nicht mehr verwendet.

Einige Punkte auf meinem Wunschzettel deckt der Nachfolger jedoch nicht ab. Einen Editor findet man ebenso wenig wie »richtige« Super-VGA-Grafik. Eins, zwei Flippertische mehr hätten's auch sein dürfen; schließlich gibt es starke Konkurrenz wie Silver Ball und dessen Shareware-Ableger Epic Pinball.

Sei's drum: Wer einen unkomplizierten PC-Flipper mit sehr gutem Spielgefühl sucht, hat bei Pinball Fantasies seinen Spaß. Die vier neuen Layouts strotzen nicht gerade vor Innovationen, bieten aber solide Unterhaltung in Pinball-Dreams-Tradition.

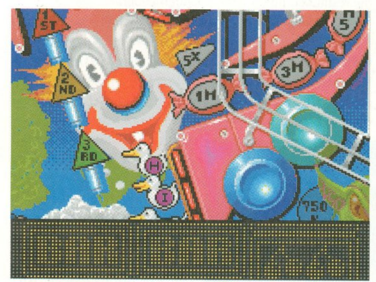


IM WETTBEWERB

PINBALL FANTASIES	**72**
Silver Ball	70
Pinball Dreams	69
Take-a-Break Pinball	61
Eight Ball Deluxe	46

So langsam schaukeln sich die Hersteller mit der Qualität ihrer Flipper-Simulationen immer weiter nach oben. Dank dezenten Verbesserungen bei der Grafik und den wirklich gut designten neuen Flippern überbietet Pinball Fantasies nicht nur seinen Vorgänger. Auch das spielerisch ähnliche Silver Ball von Team 17 konnte um Haaresbreite abgehängt werden. Die Mittelmaß-Konkurrenz fällt ab: Take-a-Break für Windows ist recht lahm, Eight Ball Deluxe schlichtweg langweilig.

der Fernseh-Quizsendungen (Billion Dollar Gameshow). Jeder Tisch wurde trickreich mit Kugelfallen, Bonus-Möglichkeiten und Rampen bestückt. Natürlich entscheidet immer eine Portion Glück über Ihren Flipper-Erfolg, aber das Spielgefühl ist ähnlich gut wie beim Vorgänger. Die Kugel rollt ebenso flott wie realistisch über den Bildschirm; mit Geschick und guten Reflexen erarbeiten Sie sich so manchen dicken Bonus oder ein Freispiel. Mit der Leertaste »rütteln« Sie am Tisch; Tilt-Gefahr inklusive. **(hl)**



Wenn Sie im Flipper »Party Land« das richtige Target treffen, winkt der Punkte-Jackpot



PINBALL FANTASIES

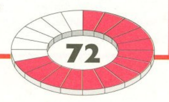
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	21st Century Entertainment
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Zwei VGA-Auflösungsstufen. High Scores werden gespeichert.

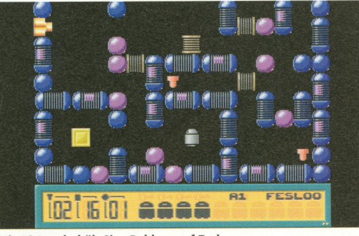
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 1 MByte RAM und VGA.



ROBBO

Ein Roboter als Altmetallhändler: Nur wenn Sie fleißig genug herumliegende Schrauben einsammeln, geht es in den nächsthöheren Level.

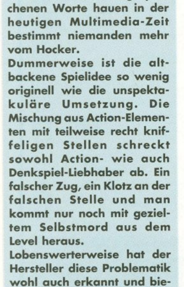
War es nicht schon immer Ihr geheimster Wunsch, einen kleinen, unschuldig dreinblickenden Roboter namens Robbo durch die Gegend zu steuern ? Nun gut – hier hat man die Chance dazu. Doch laut Vorgeschichte handelt es sich dabei nicht nur um ein überdurchschnittlich intelligentes Exemplar; auch seine Geschäftstüchtigkeit ist ausgesprochen ausgeprägt. Durch den illegalen Handel mit Uran hat er ein beachtliches Vermögen angesammelt. Und schon auf der Schule vernichtete er als »Schülerstreich« kurzerhand die Hälfte des Lehrerkollegiums. Wegen all dieser Taten erkoren ihn viele Menschen zum Helden, zum neuen Messias. Durch einen seltsamen Zufall landet dieses kleine Monstrum dummerweise in einem verwinkelten Labyrinth, in dem viele Gefahren auf ihn lauern.



Mit 60 Leveln hält Sie »Robbo« auf Trab

Sie werden durch den Erwerb dieses Programms dazu verdonnert, den kleinen elektronischen Wicht (dessen oben geschilderter Lebenswandel sicherlich Ihr Mitgefühl geweckt hat) aus dem Irrgarten zu befreien, damit er die Menschheit weiterhin traktiert. Blockweise bewegt man Robbo durch eine fremdartige Welt bestehend aus 15 Planeten mit jeweils vier Ebenen. Für einige der insgesamt 60 Level sind Paßwörter vorhanden, um später an der erreichten Stelle weitermachen zu können.

Um durch ein Tor in die nächste Spielstufe zu gelangen, muß Robbo eine bestimmte Anzahl von Schrauben einsammeln. Dabei behindern ihn verschiedene Kanonen, herumwuselnde Gegner und vertrackte Gegenstandsanordnungen. Herumliegende Klötze versperren beispielsweise mitunter den Weg; sie lassen sich einfach wegschieben, doch geschieht dies unbedacht, verbaut man sich vielleicht endgültig die Möglichkeit, an eine Schraube heranzukommen. In solch einer Situation bleibt nur noch der digitale Selbstmord als Ausweg.



THOMAS WERNER

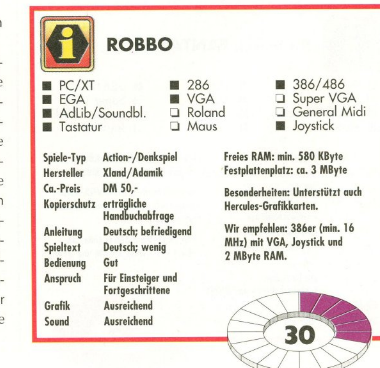
Von der Qualität her steht »Robbo« deutlich auf der Stufe eines Shareware-Programms. Auch wenn noch so sehr mit einer »gestochen scharfen Grafik« geworben wird (eine »unscharfe« unter VGA hätte ich gerne einmal gesehen) – das technische Niveau ist recht bescheiden. Die klar verständlich gesprochenen Worte hauen in der heutigen Multimedia-Zeit bestimmt niemanden mehr vom Hocker.
Dummerweise ist die altbackene Spielidee so wenig originell wie die unspektakuläre Umsetzung. Die Mischung aus Action-Elementen mit teilweise recht kniffeligen Stellen schreckt sowohl Action- wie auch Denkspiel-Liebhaber ab. Ein falscher Zug, ein Klotz an der falschen Stelle und man kommt nur noch mit gezieltem Selbstmord aus dem Level heraus.
Lobenswerterweise hat der Hersteller diese Problematik wohl auch erkannt und bietet das Programm zu einem relativ günstigen Preis an.

Etliche Schlösser machen dem Roboter das Leben zusätzlich schwer – wie gut, daß er ab und an die passenden Schlüssel findet. Teleporter führen oft zu gänzlich unvermuteten Orten und sorgen für zusätzliche Verwirrung. Immerhin darf man sich mit einer eigenen Waffe durch Mauern schießen oder Bomben explodieren lassen, die ebenfalls Wände zerschmettern. Die Anzahl der Schüsse ist jedoch begrenzt, insofern Sie keinen herumliegenden Nachschub auftreiben. Immerhin informiert eine Statusanzeige stets über die vorhandene Munition, die Zahl der noch einzusammelnden Schrauben und die restlichen Ihnen verbleibenden Leben.

Vorsicht ist bei den Fragezeichen angebracht – nach einem Treffer mit der Waffe verwandeln sich diese mitunter in einen nützlichen Gegenstand. Oft jedoch kommt ein Gegner zum Vorschein, der es sofort auf den Roboter abgesehen hat. Die deutsche Sprachausgabe kommentiert akustisch jeden Fund einer Schraube, einer Batterie oder eines Schlüssels.

Wo ist bloß der Ausgang?

Ein kleines Kuriosum möchte ich nicht verschweigen: Notorische VGA-Verweigerer, die noch mit einer Hercules-Grafikkarte auskommen müssen, werden sich über die Unterstützung ihrer Hardware freuen. **(tw)**



ROBBO

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-/Denkspiel
Hersteller	Xland/Adamik
Ca.-Preis	DM 50,-
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Unterstützt auch Hercules-Grafikkarten.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit VGA, Joystick und 2 MByte RAM.

30

FURY OF THE FURRIES

Trau' keinem Pelzträger, auch wenn er noch so nett grinst: Eine Elite-Truppe Tinies machen sich auf, um ihrem miesen Knuddel-König das Handwerk zu legen.



Unten lauert spitzes Gestrüpp, also müssen wir uns oben durchhangeln

Die Tinies sind in der Galaxis für ihre Durchtriebenheit bekannt. Dabei sehen die kleinen, pelzigen Kuschelwesen aus, als könnten sie kein Wässerchen trüben. Doch schlechte Charakterzüge kommen auch zur Geltung, wenn man wie ein besserer Tribble ausschaut: Kaum hat sich die Elite-Einheit zu einer intergalaktischen Expedition aufgemacht, nutzt ein Untergebener seine Chance. Er putscht, wirft den amtierenden König in den Kerker und fletzt sich breit auf den Thron.

Als die Elite-Tinies nach der Expedition auf dem Heimatplaneten bruchlanden und die Nachricht erfahren, machen sie sich sofort auf, um den Bösewicht aus dem royalen Sesselchen zu hieven und den alten netten König in seine angestammte Position zu bringen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg – so erzählt zumindest das Handbuch.

Die Tinies haben eine hervorragende Eigenschaft: Sie können sich verwandeln. Ein gelber Tinie darf schießen, wobei er um so mehr Schußenergie freisetzt, je länger man den Feuerknopf drückt. Der Rote hat auf der Reise nicht genug zu futtern bekommen, denn er mampft alles nieder, worauf er steht – sehr praktisch, wenn man einen Weg buddeln muß. Der blaue Tinie kann tauchen und mit Luftblasen Getier aus dem Weg ballern. Der Grüne ist ein Kletterer erster Klasse: Er ballert ein Seil in die Luft und kann daran nach oben kraxeln.

Gestartet wird in der Wüste, die natürlich vor Gefahren strotzt. Sie ist nur die erste von fünf Zonen; jede Zone ist wiederum in 20 Levels unterteilt. Wer sich genauer umsieht, entdeckt Bonus-Höhlen, in denen er kräftig absahnen kann. Hat man eine komplette Zone überwunden, bekommt man eine kleine Zwischensequenz gezeigt und darf seinen Spielstand speichern. **(al)**

Die Münzen bringen Punkte – wenn man sie erreicht



Mit dem Roten kann man sich durch Grund und Boden bolzen



ANATOL LOCKER

An sich ist Fury Of The Furries ein nettes Spiel, wäre da nicht diese verdammte Steuerung. Die aber raubt einem den letzten Nerv.

Das größte Problem ist, daß man seine in Schwung geratene Spielfigur nur abbremsen kann, indem man gegensteuert – und bis dahin hängt der Tinie schon im Rachen des nächstbesten gefräßigen Ungeheuers. Arrgh!

Wer unendlich viel Fingerspitzengefühl hat, bekommt mit Fury Of The Furries ein braves Geschicklichkeitsspiel. Nett, aber nicht sonderlich innovativ.

Grafik und Levelaufbau erinnern entfernt an Lemmings, auch wenn das Spiel dessen Klasse nie erreicht. Ein dreifaches Buh noch für die Paßwortabfrage, und dann ab in den Schrank damit.



FURY OF THE FURRIES

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Kalisto/Mindscape
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Nervige Code-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM.: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten:
Vier Spielstände speicherbar.

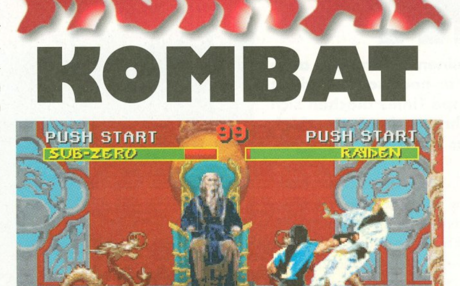
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.

43

MORTAL KOMBAT

Die umstrittene Brutalo-Prügelei aus der Spielhalle macht jetzt PCs unsicher. Der Alptraum jedes Sozialpädagogen bietet digitalisierte Kämpfer-Grafiken und derbe »Finishing Moves«.

Machen Computerspiele dumm und brutal? Glaubt man der Berichterstattung in solchen berufenen Fachmagazinen wie dem »Stern«, verbirgt sich hinter dem Antlitz jedes arglosen PC-Spielers ein geifernder, tumber Brutalinski. Wer bei Wing Commander auf Raumschiffe schießt, ist natürlich jederzeit dafür anfällig, mit der Schrotflinte die Nachbarskatze zu durchsieben. Wir möchten dazu nur schüchtern anmerken, daß unsere Redakteure, die tagtäglich mit Computerspielen zu tun haben, lauter wehrdienstverweigernde Softies sind.



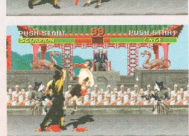
Der rüstige Rentner Shang Tsung schaut zu, wie sich Sub-Zero und Raiden vermöbeln

Das Geschrei um die verderbliche Wirkung elektronischer Spiele ist meist mit einer inbrünstigen Inkompetenz verbunden, doch bei einigen Ausreißern scheinen solche Bedenken angebracht zu sein. Der Spielautomat »Mortal Kombat« setzte neue Akzente im Genre der Bildschirm-Prügeleien. Die Kämpfer wirkten dank Digitalisierung besonders realistisch, jeder Treffer wird mit ein paar Blutspritzern begleitet und bei den »Finishing Moves«, die das Abservieren eines Gegners beschließen, explodiert schon mal ein Kopf. Selbst liberale Geister sind sich darüber einig, daß solche Gewaltorgien nicht unbedingt der richtige Stoff für Kinder sind. Das sorgsame Skandal-Geschreibsel über Mortal Kombat heizte das Interesse der Kids allerdings erst richtig an: Seit Monaten verkaufen sich die Videospiel-Versionen blendend.

Wählen Sie eine von sieben Spielfiguren

Nun holt der umstrittene Gassenhauer auch die etwas reifere PC-Gemeinde ein. Wir wollen Ihnen kein ethisches Weltbild vorschreiben, aber den Nachwuchs sollte man von diesem Gemetzel doch lieber fernhalten. Wirken die Kämpfer in





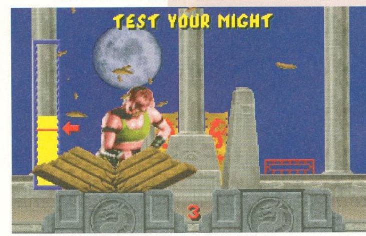
Nichts für sensible Naturen – und dieser Schlagabtausch ist noch harmlos gegen einige Finishing Moves...

HEINRICH LENHARDT

Igitt, ein böses Brutalo-Prügelspiel. Doch der Versuchung, Mortal Kombat vorschnell als dumpfen Schund abzutun, sollte man widerstehen. Zweikampfspiele haben von vornherein eine recht beschränkte Motivations-Lebensdauer, doch hier wurde aus dem schlichten Konzept viel herausgeholt.

Spontan fasziniert natürlich die digitalisierte Grafik; egal, ob's einem paßt oder nicht: man guckt erstmal hin. Das Repertoire der einzelnen Spielfiguren bietet genug Abwechslung für Spannung jenseits der ersten Neugier-Viertelstunde. Auf einige unnötige Brutalitäten hätte ich verzichten können. Ohne Blutspritzer, aufgespießte Körper und ein paar andere derbe Einlagen wäre mir Mortal Kombat wesentlich sympathischer. Wer sich an solchen geschmacklosen Ausreißern nicht stört und ganz einfach ein solides Prügelspiel sucht, wird hier zumindest mittelfristig unterhalten.

Mortal Kombat ist eines der wenigen Spiele dieser Gattung, die nicht schon nach kürzester Zeit anöden.



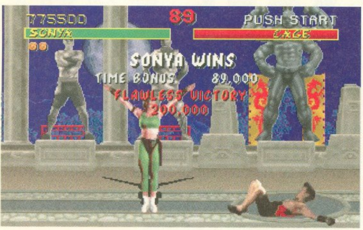
Abteilung »Kleinholz«: Sonya leistet in der Bonusrunde ihren Beitrag zum Waldsterben



IM WETTBEWERB

MORTAL KOMBAT	**68**
Body Blows	64
Metal & Lace	46
Street Fighter II	39

In der Action-Unterabteilung »Prügelspiele« setzt sich Mortal Kombat an die Spitze. Die beste Grafik und relativ einfallsreiche Kampftechniken machen das Programm auch längerfristig interessant. Achtbar, aber optisch nicht so eindrucksvoll schlägt sich Body Blows von Team 17. Skurril und sexistisch dreschen die Robo Babes von Metal & Lace aufeinander ein. Der Automaten-Klassiker Street Fighter II wurde schlampig auf PCs umgesetzt; Dynamik und Spielbarkeit des Originals blieben auf der Strecke.

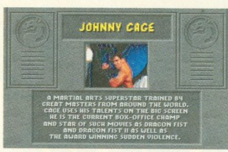


Um einen dicken Punktebonus zu ergattern, dürfen Sie in einem Duell keinen einzigen Treffer einstecken

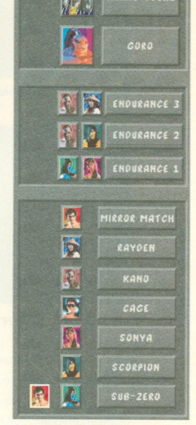
Programmen wie »Body Blows« oder »Street Fighter II« geradezu comichaft-niedlich, hat das Gekloppe in Mortal Kombat einen wesentlich ernsthafteren Anstrich. Die (zugegebenermaßen technisch beeindruckend) digitalisierten SchlägerInnen liefern sich Zweikämpfe mit einer Fülle von Techniken. Ohne Joystick läßt sich das Sammelsurium von Tritten, Fegern und Hebern kaum bewältigen. Die aufmerksamen Programmierer nutzen sogar Sticks mit vier Feuerknöpfen aus (z.B. das Gravis Game Pad); das Spielgefühl kommt dann dem Automaten-Vorbild sehr nahe. Auch sonst wurde mitgedacht: Sie können den Schwierigkeitsgrad in fünf Stufen einstellen. Die Grafik-Details lassen sich zudem um eine Nummer drosseln, damit das Tempo auf 386-Systemen nicht in die Knie geht.

Der eigentliche Spielablauf ist rasch beschrieben: Zwei Typen hauen aufeinander ein, bis einer der beiden soviele Treffer eingesteckt hat, daß sein Energiebalken leer ist. Zwei Siege über einen Kontrahenten sind im Solo-Modus notwendig, um die nächste Etappe zu erreichen. Sie werden mit immer stärkerer agierenden Computergegnern konfrontiert. Hat man sich durchs gesammelte Repertoire geholzt, folgt der Finalkampf gegen Goro – halb Drache, halb Mensch und seit 500 Jahren Titelverteidiger. Das höchste aller Gefühle ist dann der abschließende Sieg gegen Obermeister Shang Tsung. Zwischendurch drückt man in einer Bonusrunde hektisch auf den Feuerknopf, um genug Karate-Kraft zu sammeln, damit ein Stapel unschuldiger Bretter in Kleinholz verwandelt wird. Im Zwei-Spieler-Modus können Sie mit einem Freund einige herzliche Hiebe austauschen.

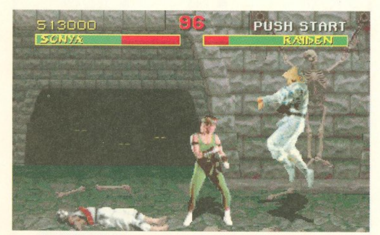
Mortal Kombat gehört zu den »intelligenteren« Prügel-Programmen. Jede der sieben Spielfiguren, zwischen denen Sie wählen dürfen, bietet einige spezielle Techniken. Der Einsatz der Angriffs- und Verteidigungs-Spezialitäten will gut getimt auf den jeweiligen Gegner abgestimmt sein. Einfache Knuffe ziehen dem Kontrahenten nur wenig Energie ab; riskieren Sie ein kompliziertes Spezialmanöver, ist der Schaden schon wesentlich größer. (hl)



Die sieben Kämpfer werden mit kurzen Video-Animationen vorgestellt



Schwer im Streß: Prügeln Sie sich von unten nach oben vor, um das Turnier zu gewinnen



In höheren Runden müssen zwei Gegner hintereinander abserviert werden



MORTAL KOMBAT

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Virgin/Acclaim
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM.: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

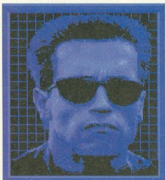
Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus, High-Score-Liste und einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.

68



Während das Spielfeld von links nach rechts scrollt, sollen Sie für möglichst viele Verwüstungen sorgen



TERMINATOR 2
THE ARCADE GAME

Hasta la Bargeld, Baby: Die Welle der Terminator-Spiele gipfelt in einer drögen Dauerfeuer-Orgie.

Den Film Terminator 2 fanden wir ja alle ganz gut. Aber was die Software-Industrie im Namen dieses Action-Klassikers in den letzten Jahren verbrochen hat, ist der reinste Schwarzenegger. Oceans Spiel zum Film haben wir schon längst verdrängt, das apokalyptisch schlechte T2-Schach ist noch in frischerer Erinnerung. Zum allgemeinen Entsetzen hat Virgin noch eine Marktlücke entdeckt: Es gab mal einen Spielautomaten zu Terminator 2, den Acclaim für Videospiel-Konsolen umgesetzt hat. Da könnte man doch schnell mal... die PC-Besitzer warten schließlich verzweifelt auf so etwas, oder?

Der Besuch von Spielhallen hat in den letzten Jahren immer mehr an Attraktivität eingebüßt. Auch wenn Sie sich nicht am Kaschemmen-Ambiente stören – an die Einfallslosigkeit der jüngeren Automatengeneration verschwendet man ungern sein Hartgeld.

Knapp 100 Markstücke sollen Sie in die PC-Version des Programms investieren, das unter dem Terminator 2-Mäntelchen seinen Beitrag zur Verelendung der Action-Spielkultur leistet.

Ein oder zwei Spieler greifen zu Maus und Joystick, um in acht Levels mit Fadenkreuzen auf böse Roboter zu schießen. Ein wenig Zielen ist beim schlichten Geschieße ratsam, da Ihre Knarre bei Überhitzung nur noch einzeln Kugeln spuckt. Es gibt die handelsüblichen Extras zu ergattern (besserer Schuß, Schutzschild, etc.) und der Gipfel der Aufregung ist die Tatsache, daß der Bildausschnitt von links nach rechts scrollt. Damit Sie angesichts solcher Extravaganzen nicht der Reizüberflutung erliegen, sind die acht Stufen extrem ähnlich aufgebaut. Das monotone Ballern wird durch monotone Grafik stilecht begleitet.

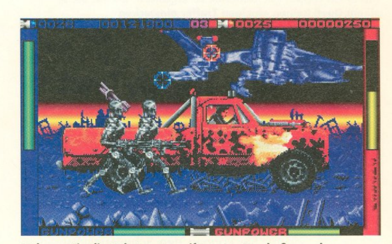
Der anspruchsvollste Aspekt des Programms: Nach Absolvierung eines Levels bekommen Sie für jeden Gegnertyp separate Trefferquoten vorgerechnet. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Wenn man ein Spiel mit dem Namen »Terminator 2 – The Arcade Game« in die Hand nimmt, rechnet man nicht gerade mit einer Quelle feingeistiger, anspruchsvoller Unterhaltung. Doch die PC-Fassung dieses Spielhallen-Geballers ist für eine Überraschung gut: Sie unterbietet sämtliche Erwartungen.

Das einzige Aufsehenerregende am Spielhallen-Automaten war die Plastikknarre, mit der man auf den Bildschirm zielte. Am PC muß dieses Vergnügen zwangsläufigerweise entfallen. Wenn man mit seiner trauten Maus das Fadenkreuz bewegt, wird einem allerdings umso schneller bewußt, wie dämlich und eintönig der Spielablauf ist.

Ärgern Sie sich nicht, wenn Sie wegen des hohen Schwierigkeitsgrads in den ersten Levels hängenbleiben sollten: nichts verpaßt! Geschickt haben es die Programmierer geschafft, den Stumpfsinn-Faktor bis zum letzten Obergegner durchzuziehen. Nichts gegen ein unkompliziertes Actionspiel, aber das T2 Arcade Game ist Schmumpf in Reinkultur. Wer einen ordentlichen Kracher schätzt, spielt lieber »Doom«.



Nehmen Sie die Roboter-Angreifer unter Beschuß, um den Transporter zu retten



TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action
Hersteller	Virgin/Acclaim
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Zwei Spieler können gleichzeitig ballern.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

23



Rennen, hüpfen, munter ballern: Klassische Plattform-Action im ersten Level

JIM POWER

Und ewig lockt das Dauerfeuer: Abwechslungsreiche Action mit Videospiel-Charme für knorrige Spielegelüste.

PC Player enthüllt: Von feixenden Videospiel-Besitzern geplagt, entwickeln immer mehr labile MS-DOSler Minderwertigkeitskomplexe. Die Depressions-fördernde Frage: Wo bleibt das gekonnt-schlichte Actionspiel mit Parallax-Scrolling, Obergegnern und 3D-Zoom-Effekten? Bei der französischen Softwarefirma Loriciel haben sich einige Programmierer nach mehreren Super-Nintendo-Sessions anscheinend auch gefragt, warum ein solches Vergnügen nicht auf PCs machbar sein soll. Und siehe da, mit »Jim Power« schrieben sie eine richtig schöne Action-Sause voller Heimcomputer-Flair – inklusive treibender Musik von Chris Hülsbeck, Deutschlands begehrtestem Export-Artikel in Sachen Computersound.

Jim Power gefällt durch eine abwechslungsreiche Mischung aus verschiedenen Ballerspiel-Varianten. So trabt der Held in Stufe 1 von links nach rechts über den Bildschirm, sammelt bessere Waffen und Bonuspunkte-Spender auf, mäht munter fiese Feinde nieder und muß an diversen Plattform-Passagen pixelgenau springen. Das Aufsammeln von Schlüsseln ist wichtig, wenn man nicht in einer Sackgasse landen will. In den Extraspendern gibt es außerdem zusätzliche Leben, Schutzschilder und Uhren, mit denen das Zeitlimit für den aktuellen Level gestreckt wird.

In der nächsten Stufe wird Action-Spielprinzip Nummer 2 aufgetischt. Sie sehen das Geschehen jetzt von oben und durchsuchen Labyrinth-Levels. Hier muß man auf besondere Felder achten: Eis bringt Ihre Spielfigur ebenso ins Schleudern wie Ventilatoren, die Sie an die nächste mit Nägeln bewehrte Wand drücken wollen.

Immerhin ist ein Bildschirmleben erst nach drei Malheurs aufgebraucht. Und nachdem Jim Power von der Übermacht dahingerafft wurde, spielt man mit »Continue« im gleichen Level weiter. Das Programm bietet zudem drei Schwierigkeitsgrade und verrät ein Paßwort, damit Sie in Zukunft bereits absolvierte Stufen ganz überspringen können.

Ein auf PCs seltener optischer Gag ist das Parallax-Scrolling, bei dem zwei Hintergrundgrafik-Ebenen mit verschiedener Geschwindigkeit bewegt werden. Temposchwache Grafikkarten verursachen dadurch einen zäheren Spielablauf, aber Sie können als Gegenmaßnahme den sichtbaren Bildausschnitt verkleinern – sorgt garantiert für einen flüssigen Ablauf, mindert aber die Übersicht. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Ei, wie putzig: Jim Power offenbart zwar keine Geniestreiche aus der Ideenkiste, spielt sich aber manierlich. Der Schwierigkeitsgrad ist herausfordernd, Paßwörter und Continue wirken segensreich als Frustbremsen, der unterschiedliche Aufbau der Levels stachelt die Neugier an. Und sieht man von den etwas steif herumhumpelnden Sprites mal ab, schaut die Grafik richtig nett aus.

Genau das richtige Trostspiel für Ex-Amiga-Besitzer, die das fröhlich-fetzige Flair der Actiontitel ihrer alten Kiste ein wenig vermissen.

Jim Power kommt nicht an die Faszination eines 3D-Spektakels wie »Doom« heran, aber Liebhabern konventioneller Reaktionstests wird's (zumindest kurzfristig) munden.

Dicke Wächter am Ende einer Stufe gehören bei Actionspielen zum guten Ton



Bei der Labyrinth-Erkundung wird das Geschehen von oben gezeigt

JIM POWER

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Loriciel
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 530 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade. 3D-Brille liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und schneller VGA-Karte.

62

PREMIER MANAGER 2

Der Libero verletzt, der Vorstand verärgert und der Stürmerstar begehrt eine Gehaltserhöhung: Die Freuden des Fußballmanager-Daseins stehen im Mittelpunkt eines sportlichen Strategiespiels.



Vom Startmenü aus besuchen Sie die einzelnen Bereiche Ihres Arbeitsalltags – immer schön den Bildsymbolen nach

Hier stehen Sie nun in Kidderminster und werfen einen Blick auf ihren zukünftigen Arbeitsplatz: Ein Stadion ohne Toiletten und Anzeigetafel, eine Mannschaft voller nasebohrender Ignoranten und magere finanzielle Mittel, wie sie im Provinzfußball üblich sind. Doch als strebsamer Team-Manager haben Sie ehrgeizige Pläne: Das Formen einer besseren Mannschaft, intensives Training, kluge Taktik, viele Siege und vielleicht den Aufstieg in die Elite-Liga.

Fußball-Strategiespiele spalten die Menschheit bekanntlich in zwei Lager: Entweder man liebt das Gefummel mit Geld, Aufstellung und Vertragsverhandlungen oder man haßt es. Differenzierte Zwischenwerte scheinen unmöglich, wie umfangreiche soziologische Studien in unserer Redaktion ergeben haben. Die Schar der Freunde der Wirtschaftssimulation im sportlichen Gewand ist immerhin groß genug, um den deutschen Herstellern Software 2000 (»Bundesliga Manager Pro«) und Ascon (»Anstoß«) die Miete zu sichern. Gremlin kontert jetzt mit »Premier Manager 2«. Diese Neuheit aus England ist ganz auf den Spielbetrieb auf der Insel zugeschnitten (betrifft vor allem Teamnamen und die Verteilung von 3 statt 2 Punkten pro Sieg).



Diese Kurve illustriert die Tabellen-Positionen von Bath City im Saisonverlauf: Nach Startschwierigkeiten ging's steil bergauf.

Dank deutscher Bildschirmtexte und netter Bedienung hat das Programm gute Chancen, hierzulande über den Exotenstatus hinauszukommen.

Premier Manager 2 kennt leider keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade. Sie beginnen immer in der untersten von fünf Ligen und basteln Saison für Saison an der langfristigen Trainerkarriere. Das spielerische Grundgerüst ist bekannt: Durch den Einsatz möglichst guter Spieler und die richtige Taktik müssen Sie Ihr Team optimal auf den nächsten Gegner einstellen. Der Matchablauf wird dann basierend auf diesen Ausgangswerten berechnet. Sie können nur noch durch Auswechslungen und Änderungen von Spielweise oder Formationstaktik eingreifen.



HEINRICH LENHARDT

Beim Spielgefühl hat Premier Manager 2 ein schweres Handicap zu tragen: Das unflexible Festhalten an englischen Teams und Regeln bedeutet einen Atmosphäre-Malus gegenüber den deutschen Konkurrenten, die ganz auf Bundesliga-Flair setzen.

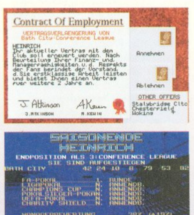
Die Grafik läßt sich am höflichsten mit »zweckmäßig« umschreiben, aber ein spielerischer Kitzel ist da. Der Umgang mit Kickern, Taktiken und Sponsoren ist recht komfortabel, die Motivation beachtlich. Verschiedene Karriere-Perspektiven am Ende einer Saison und Langzeit-Statistiken verführen zu ausgedehnten Sessions.

Auf Dauer fehlt es dem Spielablauf an Überraschungen. Einige Ungereimtheiten schmälern die Wertung: Wenn Ihr Team z.B. immer mit der Taktik »Konter« spielt – egal, gegen welchen Gegner – ist es pauschal erfolgreicher, als bei der Angriffswahl »Druck«.

Fußball-Fans, die sich an Anstoß schon sattgespielt haben, mögen sich Premier Manager 2 auf jeden Fall mal ansehen. Saubere Sport-Strategie, bei der man so richtig schön um das Schicksal seiner Spieler bangen kann.



Der Spielablauf wird grafisch trocken serviert, doch auch eine solche Textwüste sorgt für Spannung



Nach Ablauf der Saison erhalten Sie Ihre Erfolgsbilanz präsentiert – prompt landen bessere Job-Angebote auf dem Schreibtisch



Konter mit Flachpaß oder doch lieber Vierer-Abwehrkette? Aufstellung und Taktik entscheiden über den Verlauf der nächsten Partie.

Die Wiedergabe einer Partie läßt sich in fünf Geschwindigkeiten einstellen. Hardcore-Fans lassen sich nahezu in Echtzeit über jeden verstolperten Ball und Fehlpaß informieren. Auf Dauer empfiehlt sich der Schnelldurchlauf, bei dem eine Partie in wenigen Sekunden durchkalkuliert wird. Nach dem Match können Sie immer noch die Einzelauswertung für Ihre Spieler begutachten: Wer fabrizierte die meisten Ballverluste, wer blieb bei Tacklings nur zweiter Sieger?

Der weltberühmte Teammanger delegiert viele Aufgaben an das zuständige Personal. Für Fitneß und Form der Kicker ist ein Trainer zuständig, der Physiotherapeut hilft beim Auskurieren von Verletzungen und der Talentjäger hält gezielt nach wechselwilligen Kickern anderer Vereine Ausschau. Qualität und Effizienz der Untergebenen schwanken erheblich. Rufen Sie öfters mal das Arbeitsamt an; vielleicht läßt sich ja ein besserer Trainer anheuern.

Am Saisonende landen je nach Ihren Leistungen mehr oder weniger attraktive Angebote anderer Vereine in Ihrem Briefkasten. Überlegen Sie gut, ob sich der Wechsel auch wirklich lohnt. Vielleicht wollen Sie noch eine Spielzeit mit dem aufstrebenden Team dranhängen, das Sie mühsam aufgebaut und verbessert haben. **(hl)**



PREMIER MANAGER 2

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

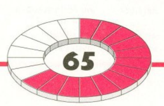
Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Gremlin
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	Nervige Drehscheibenabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte

Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Spielernamen können editiert werden.

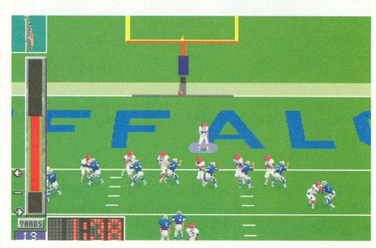
Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM und VGA.



UNNECESSARY ROUGHNESS



Perspektiven-Vielfalt: Die selbe Aktion wird hier aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet (Super VGA)



Nach dem Touchdown ist der Zusatzpunkt eine Pflichtübung (VGA)

Der Name läßt auf ein wüstes Prügelspiel schließen, doch Accolades jüngstes Werk ist eine ganz »friedliche« American-Football-Simulation mit Super-VGA-Grafik.

Alle Jahre wieder packt ein geheimnisvolles Fieber große Teile der männlichen Bevölkerung auf dem nordamerikanischen Kontinent. Man verabschiedet sich von Familien, packt seine meist flüssigen Vorräte zusammen und verzieht sich für ganze Wochenenden ins Fernsehzimmer. Gegen die Aufregung über die Play-Offs im American Football ist unsere Bundesliga-Begeisterung eine eher laue Gefühlsregung. Während sich die Amerikaner vermutlich entgeistert fragen, wozu die umnachteten Europäer denn diese vielen Fußball-Manager-Programme brauchen, rätselt unsereins über den Ausstoß an Football-Simulationen. Nach Dynamix und Microprose legt jetzt Accolade (wieder mal) ein neues Programm vor. Trotz des schönen Titels »Unnecessary Roughness« handelt es sich dabei um eine realistische Sport-Simulation, die auf Action-Elemente wie Extrawaffen und anderen Krampf verzichtet.

Inhaltlich gibt es – Surprise, Surprise! – keine revolutionären Innovationen. Sie bestimmen die Spieltaktik für Ihr Team und führen die Aktionen auch selber aus – oder beschränken sich auf die Traineraspekte und überlassen die Steuerung dem Computer. Es gibt über zwei Dutzend Mannschaften, die den aktuellen NFL-Teams nachempfunden sind. Mit einem Editor ändern Sie die Namen und Talentwerte der einzelnen Spieler. Natürlich gibt es auch einen Ligamodus, bei dem Sie Woche für Woche um Punkte kämpfen müssen, um schließlich die Play-Offs zu erreichen. Während des Spiels dürfen Sie ständig zwischen zehn verschiedenen Platzansichten wechseln. Aus Gründen der Spielbarkeit und Übersicht bleibt man aber meist bei der Standard-Einstellung. Die biedere Grafik gewinnt deutlich an Güte, wenn Sie das Programm im Super-VGA-Modus starten. Einen VESA-Treiber vorausgesetzt, bekommt man dann das Geschehen hochauflösend in bewährter 256-Farben-Pracht vorgesetzt. Dieses Vergnügen macht aber nur auf sehr schnellen Local-Bus-Systemen Sinn. Auch beim Ausschalten von Details wie der Darstellung von Stadion und Publikum bewirkt die hohe Auflösung den totalen Kriechgang auf Mittelmaß-PCs. An der Effizienz amerikanischer Programmierkunst darf mal wieder gezweifelt werden – oder glauben die Jungs von Accolade wirklich, wir haben uns letztes Weihnachten alle Pentiums gekauft? **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Sämtliche Football-Programme der jüngsten Generation haben einen recht ansehnlichen Level erreicht, der nicht viel Platz für große Differenzen läßt. Eines haben sie alle gemeinsam: Für einen Football-unerfahrenen Normal-Europäer kommt die Faszination nicht so recht rüber. Die Einsteiger-Freundlichkeit ist bescheiden. Berge von Statistiken, Spielzug-Editoren und Optionen bietet hingegen jeder der neuen Football-Titel von Microprose, Dynamix und Accolade.
Für Unnecessary Roughness spricht auf den ersten Blick die Super-VGA-Unterstützung, doch die ist a) schmerzlich langsam und sieht b) so toll nun auch wieder nicht aus. Die Spielbarkeit ist akzeptabel, aber nicht berühmt. Beim Auffahren der Menü-Massen geriet die Bedienung etwas umständlich. Im Liga-Modus fehlt ausgerechnet eine Bestenliste mit den erfolgreichsten Spielern – Dynamix hat da seine Statistik-Hausaufgaben genauer gemacht.
Für Football-Fans ist Unnecessary Roughness ganz interessant, für Normalspieler jedoch höchst entbehrlich.



UNNECESSARY ROUGHNESS

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (Football-Fachbegriffe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten:
Editoren zum Konstruieren neuer Ligen und Teams

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA. Super-VGA nur auf High-End-Systemen erträglich schnell.

63

RAN AN DIE PREISE!

Nur solange der Vorrat reicht!

TOP SHOP

und Nr. 1-3 im 2er-Paket zu sagenhaften DM 79,–

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102
oder fix faxen: 08121/769-103

1 STAR CONTROL II

Action/Rollenspiel: Erforschen Sie eine ganze Galaxis! Kontakt mit netten Aliens, Raumschlachten mit weniger netten Aliens und stets einem kosmischen Geheimnis auf der Spur. (Anl. deutsch; 3,5")

DM 49,–

74
PC Player-Wertung 2/93



2 THE HUMANS

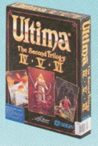


Denkspiel: Evolution als Denkspiel: Helfen Sie den putzigen Neandertalern beim Lösen kniffliger Rätsel. Der Einsatz prähistorischer Hilfsmittel wie Feuer oder Rad ist ebenso wichtig wie gutes Teamwork (Anl. deut.; 3,5")

DM 39,–

3 ULTIMA IV + ULTIMA V + ULTIMA VI

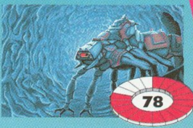
(Im Trilogy-II-Pack)



Rollenspiel: Der absolute Rollenspiel-Klassiker von Origin – ein Muß für jeden PC-Player. (Anl. deutsch; 3,5")

nur: DM 49,–

4 GATEWAY II HOMEWORLD

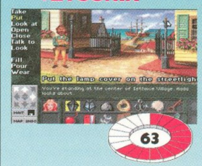


78
PC Player-Wertung 10/93

Adventure: Expedition ins Alienreich: Reisen Sie zu einem geheimnisvollen Raumschiff, einem intergalaktischen Zoo und direkt in ein schwarzes Loch. (3,5")

DM 69,–

5 COMPANIONS OF XANTH +ZYCONIX



63
PC Player-Wertung 1/94

Adventure: Folgen Sie der Zauberin Nada auf der Suche nach dem geheimnisumwitterten Preis von Xanth.(3,5")

Geschicklichkeit (o. Abb.): Stoppen Sie die Invasion der intergalaktischen Würfel und retten Sie die Menschheit vor einem grausamen Ende. Voraussetzung: Starke Nerven (Komplett deutsch; 3,5")

zusammen: DM 79,–

6 WINDOWS DRAW 3.1



Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx zum Gestalten von Grafiken. (Komplett deutsch; 3,5"; für Windows) Zum absoluten Kampfpreis:

DM 99,–

7 WORDSTAR FÜR WINDOWS 1.5



Die legendäre Textverarbeitung verbindet professionelle Textarbeit mit leistungsfähigen DTP-Funktionen. (Komplett deutsch; 3,5"; für Windows)

DM 69,–

8 PET MOUSE (ser.) + LEMMINGS



Die Power-Maus + Original Lemmings "Challenging Levels" + MenuDirect – 290 - 1450 DPI Auflösung; MS Maus kompatibel; dt. Maus-Anleitung.

DM 59,–

9 PC-STYLUS (ser.)

Die 3-Tasten-Maus in Stiftform



Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter. – MS-Maus Kompatibel; kompl. deutsch (mit Tasche und Halter)

DM 124,–

Ja ich bestelle gegen:

- ❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)
- ❑ Nachnahme Inland + DM 9,–
- ❑ Nachnahme Ausland + DM 15,–

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen. Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-3) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.

1	000162	3	000151	5	000232	7	660716	9	000252
2	000212	4	000222	6	660726	8	000242	❑	000000 Ersatzprodukt für 1-3

Spiele im 2er-Paket (Nr. 1-3) zum Sonderpreis von DM 79,–.

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Meine Adresse: 040350

Datum/Unterschrift (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

CAMPAIGN II

Darauf haben wir schon immer gewartet: »50 Jahre weltweiter Konflikte« bietet diese Mischung aus Strategiespiel und Pseudo-Simulation.

Eigentlich werden Männer nie wirklich erwachsen. Am liebsten vergnügen sie sich mit abgedrehten Hi-Tech-Geräten wie hypermodernen Stereoanlagen, Pentium-Computern oder basteln am Familienauto. Ganz extrem ist dies beim teuersten Spielzeug: den Armeen. Stabschefs und Verteidigungsminister scheint es regelrecht warm ums Herz zu werden, wenn sie einen neuen Panzertyp oder ein paar Jagdflugzeuge anschaffen dürfen.

»Campaign II« simuliert die wichtigsten Kriege der letzten Jahrzehnte. Korea, Vietnam, Yom Kippur, Iran-Irak und auch der Golfkrieg sind als Kartengrundlage vorhanden. Neben diesen Krisengebieten locken 14 Übungskarten den Freizeit-Militaristen vor den Monitor. Wem das noch immer nicht reicht, der gestaltet sich über den integrierten Editor sein eigenes Szenario. Siedlungen, Flüsse, Wälder – aber auch Streitkräfte, Minenfelder und Munitionslager – lassen sich mit einem Mausklick nach Wunsch plazieren.

Hat man einen Feldzug gestartet, erscheint die zoombare Übersichtskarte, auf der das Marschziel einzelner Einheiten festgelegt wird. Linien deuten dabei den gewählten Routenverlauf an. Allerdings sind die Soldaten nach acht Stunden Aktivität so erschöpft, daß anschließend eine 16-stündige Ruhepause strikt eingehalten werden muß. Bevor die Herren Panzergrenadiere nicht ihren Schönheitsschlaf hatten, ignorieren sie nämlich schlichtweg alle Befehle. Für Nachtoperationen müssen die Befehlsempfänger halt tagsüber schlummern.

Da beim Militär alles seine gottgegebene Ordnung hat, ist es wichtig, die Formation festzulegen. Die Versorgung mit Nachschub erfolgt laut Anleitung mit für den Spieler unsichtbaren Fahrzeugen. Feindliche Truppen registrieren Sie erst, wenn sich diese in Sichtweite befinden. Nähern sich die Gegner weiter an, dann startet automatisch der Schlachtmodus. Zunächst erscheint eine Infotafel, auf der die Kräfteverteilung abzulesen ist. Danach erblicken Sie das »Feld der Ehre« aus der Vogelperspektive. Auch hier beordert man die Einheiten an bestimmte Plätze und hofft auf Feindberührung.

Als Belohnung für Ihre Strategen-Mühe dürfen Sie das Leitfahrzeug einer Einheit direkt steuern. In 3D-Darstellung erkennt man den eigenen Panzer und brettert mit diesem durch die Landschaft. Die Kanone richten Sie auf gegnerische Objekte aus und sorgen durch das Abfeuern von Granaten für eine Dezimierung der Gegenseite. Ein Laser-Entfernungsmesser bzw. Leuchtspurmunition unterstützen den Panzerkommandanten beim Anvisieren des Zieles. Einige Fahrzeuge führen Infanteristen mit sich, die in günstigen Augenblicken aussteigen. Als Alternative zu den Panzerfahrten können auch Luft-Luft- und Luft-Boden-Kämpfe per Helikopter ausgefochten werden. **(tw)**

Die Schlachten können in 3D-Ansicht geschlagen werden

Mit dem Editor basteln Sie sich neue Szenarien



THOMAS WERNER

Empire hat sich schon mehrfach mit nicht gerade geschmackvollen Beilagen hervorgetan. Wo in der Vergangenheit Poster mit brennenden Ölquellen eine fragwürdige atmosphärische Einstimmung erzeugten, soll sich diesmal der Computerspieler an einem Fotobüchlein mit zerschossenen Brücken, Hubschrauberstaffeln und palästinensischen Terroristen ergötzen. Alle Bilder können herausgetrennt und als Zimmerdekoration verwendet werden.

Das spielerische Niveau liegt sogar deutlich unter »War in the Gulf«. Neben inhaltlichen Mängeln, wie der Vernachlässigung der Logistik, ist die Mischung verschiedener Genres völlig mißlungen. Strategen werden wegen der Schlichtheit ohne große taktische Raffinessen herb enttäuscht sein. Actionliebhaber geben angesichts der grafisch bescheidenen Präsentation bei der minimalistischen Pseudo-Panzersimulation Entsetzensschreie von sich.

CAMPAIGN II

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Empire
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Karteneditor integriert.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

28

STRIKE SQUAD



Ein Nachfolger zu »Tegel«? Da sinkt der Stimmungspegel...


Ganz schön penetrant: Für das wirre Taktikspiel »Tegel's Mercenaries« hat sich kaum jemand interessiert – wer braucht da noch eine Fortsetzung? Doch die emsigen Gesellen von Mincdraft legen unverzagt ein neues Weltraum-Söldner-Epos vor. »Strike Squad« bietet eine leicht entwirrte Bedienung, gleichbleibend unübersichtliche Grafik und die bekannte Spielidee. Sie stellen eine Einsatztruppe zusammen, kaufen Ausrüstung und kommandieren dann jeden Figur einzeln über die scrollende Karte des Einsatzortes. Ihre Jungs können nicht nur ballern, sondern aucb Kommandos wie »Setze Hilfmittel ein« »Folge einer Person« ausführen. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Mäßige Spielkonzepte sollte man wegwerfen, aber nicht gnadenlos fortführen. Strike Squad bietet nur im Detail Verbesserungen und leider an chronischer Spielwitz-Armut. Das Konzept klingt durchaus verlockend, aber der Einsatz der verschiedenen Söldner samt ihrer Waffenarsenale leidet immer noch unter bemerkenswerter Zähigkeit. Übersicht und Spielbarkeit lassen zu wünschen übrig; dadurch verharrt auch Strike Squad in unterdurchschnittlichen Gefilden. Komplexe Einsätze sind wirrer als die Handlung in einer durchschnittlichen »Starkiller«-Episode.

STRIKE SQUAD

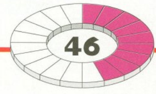
- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❏ Tastatur
- ❏ 286
- ■ VGA
- ❏ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Mindcraft
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 17 MByte

Besonderheiten:
Die Digi-Sounds benötigen ein weiteres MByte XMS.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



DAEMONSGATE



Einmal mehr wird ein Fantasy-Land von mordenden Banden belagert. Kann ihnen der Rollenspieler Einhalt gebieten? Klar kann er – wenn er gute Nerven hat...

Eine Belagerung ist nie sonderlich hübsch. Die Kaufleute sind verzweifelt, weil der Handel brachliegt, die Krieger holen sich auf kalten Burgmauern einen Schnupfen, außerdem werden Wasser und Essen rationiert und der Bürgermeister macht sich Sorgen um seine Wiederwahl. Diese verschärfte Form dieser Art Hausarrests macht gerade das blühende Städtchen Tormis durch. Schuld daran sind die Dämonenhorden, die ins Land eingefallen sind. Keiner hat eine Ahnung, wer die mythologischen Hooligans sind, die wie ein Benz ohne Bremse alles plattwalzen, was sich ihnen in den Weg stellt.

Zu Beginn findet sich der Spieler in einer kuschligen Ecke eines Gasthauses wieder – doch das sind die letzten Sekunden Ruhe, die einem gegönnt werden. Denn unser rüstiger Recke mit dem heroischen Namen Gustavus muß auf die Walz, um herauszufinden, wer an dem Dilemma schuld ist. Hat er erst die Stadt verlassen (gar nicht so einfach bei verriegelten Toren...) und das Land ein wenig bewandert, findet er heraus, daß er zur Lösung des Spiels mehr draufhaben muß als das klassische Monsterplätten.

Der größte Teil des Geschehens wird in der klassischen Draufsicht gespielt – Heldenglatzen sind doch immer noch das Größte, seit es Rollenspiele gibt. In Tormis findet sich natürlich alles, was man an Ausrüstung braucht: Draufhau-Keulen, Schlitzwerkzeuge, Zauberzeug, Fläschchen für Hochprozentiges, getrocknete Mannerschnitten und vieles mehr, was man gegen bare Münze beim Händler erfeilscht. Konversationen stehen bei diesem Spiel im Mittelpunkt. Hat man im richtigen Moment diesen Menüpunkt geklickt, kann man die betreffende Person auf bestimmte Stichworte hin ausquetschen. Wer mehr zu einem Thema wissen will, klickt auf die fett gedruckten Worte – mit Glück bekommen Sie so ein paar entscheidende Hinweise.

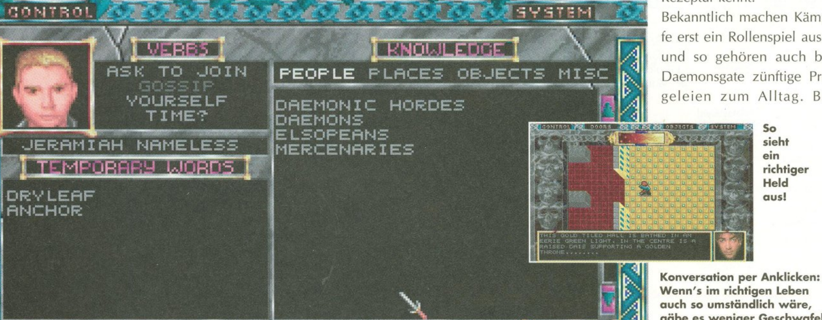
Natürlich läßt sich der eine oder andere dazu überreden, Gustavus zu begleiten – insgesamt passen acht Personen in die Party, ohne daß gruppendynamische Prozesse das Rollenspielleben durcheinanderbringen.

Neben altbekannten Charaktertugenden wie Kraft und Ausdauer haben sich die Programmierer neue Feinheiten einfallen lassen. So kann nicht jeder mickrige Buchhaltertyp die beidhändige Extra-Streitaxt schwingen, weil es ihn sonst schon beim Aufheben derselben auf den Nüschel haut; da muß schon ein gestandener Held mit dicken Muckis ran. Dafür machen die Muskelberge beim Mischen der magischen Zutaten keine gute Figur, weil sie mit ihren Wurstfingern die Zutaten zerbröseln und außerdem der notwenige Grips fehlt. Da wir gerade von Magie sprechen: Die ist in Daemonsgate von erheblicher Bedeutung geschrieben. 22 exotische Kräuterchen und Gewürze, die garantiert in keinem Supermarkt zu bekommen sind, lassen sich zu Zaubertränken mischen – wenn man die Rezeptur kennt.

Bekanntlich machen Kämpfe erst ein Rollenspiel aus – und so gehören auch bei Daemonsgate zünftige Prügeleien zum Alltag. Bei

»Zwölf für diese wunderschöne Flasche?« – Feilschen ist auch in Daemonsgate angesagt.

So sieht ein richtiger Held aus!



Konversation per Anklicken: Wenn's im richtigen Leben auch so umständlich wäre, gäbe es weniger Geschwafel



ANATOL LOCKER

Hoppla, wir befinden uns in der Steinzeit – das war mein erster Eindruck. Sowohl Grafik als auch Bedienungkomfort erinnern an C 64-Zeiten, als Ultima IV noch »das« State-of-the-Art-Rollenspiel war. Leider haben die Programmierer einen Riesenpfusch beim User-Interface gebaut (und im Endspiel stecken sogar einige handfeste Bugs).
Um mit einer Figur im Spiel zu reden, muß man erst umständlich den Befehl aus einem Menü heraussuchen – und dann ist der Charakter garantiert wieder an einem vorbeigerauscht.
Doch nicht alles ist so mies. Beim näheren Hinsehen entdeckt man den großen Pluspunkt: Die Story ist richtig klasse, das Programm enorm umfangreich. Gäbe es kaum Rollenspiele, hätte Daemonsgate gute Chancen, sich einen Platz unter den Top 20 zu sichern – aber so?
Nur wer traurige Grafik, handfeste Bugs und andere widrige Schlampigkeiten zugunsten einer spannenden Geschichte ertragen kann, sollte sich Daemonsgate besorgen.

jedem Vollkontakt mit einem Bösewicht wird automatisch in einen Kampfmodus geschaltet. Jetzt kann sich der Spieler die passende Taktik für jede einzelne Figur heraussuchen. Sobald Sie die Start-Taste drücken, beginnt das muntere Morden – auf Wunsch per Hand oder computergesteuert. Hat man sich in der Taktik vertan, kann man jederzeit anhalten und seine Mannen neu formieren – oder schnöde davonrennen.
Richtig hübsch wird es, wenn ein Charakter die Fähigkeit beherrscht, Dämonen heraufzubeschwören. Diese Form magischer Verstärkung haut ganz besonders fein drauf und entpuppt sich oft als Rettung in der Not gegen eine feindliche Übermacht. Aber nicht nur im Kampf sind Dämonen der Schlüssel zur Lösung...
Wer sich auf die Geschichte einstimmen will und einen NTCS-tauglichen Videorecorder besitzt, zieht sich die mitgelieferte VHS-Kassette rein. Hier bekommt man in knapp neun Minuten einen Überblich von dem, was einen später erwartet. Außerdem liegen der Packung ein Stadtplan von Tormis (zur ersten Orientierung, denn die Stadt ist größer als Posemuckel) und eine Landkarte bei. **(al)**

DAEMONSGATE

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

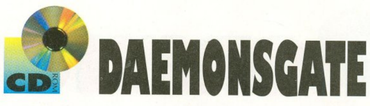
Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Imagitec
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten:
VHS-Videokassetten und Landkarten liegen der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

48



DAEMONSGATE

Wieder einmal ist eine CD-ROM-Version völlig identisch zur Disketten-Vorlage – Handbuchabfrage inklusive.
Weder wurde die Grafik aufgepeppt noch das Spiel durch eine Komponente erweitert; nicht mal ein ausgebautes Intro haben uns die Programmierer spendiert. Lediglich die Musik wurde etwas aufgemöbelt: Der neue Soundtrack wird direkt von CD gespielt. Die neun synthielastigen Songs kann man sich auch auf seinem Audio-CD-Spieler anhören. **(al)**

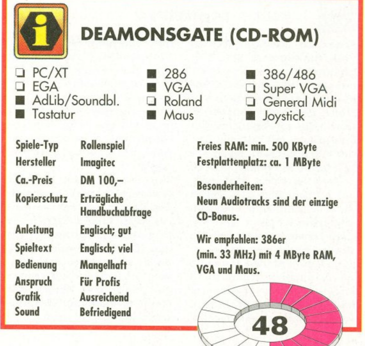


Trotz CD-Power so müde Grafik – muß das denn sein?



ANATOL LOCKER

Schnarch hoch drei: Die Programmierer haben sich bei der CD-ROM-Version herzlich wenig Mühe gegeben. Das bißchen Sound-Aufpolierung reicht keinesfalls aus, um die Gesamtwertung nach oben zu drücken. Der einzige Grund, sich die CD-ROM-Version zuzulegen, wäre der, daß man auf der Festplatte ein paar MByte Platz sparen will – sonst fällt mit beim besten Willen keiner ein.



DEAMONSGATE (CD-ROM)

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Imagitec
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

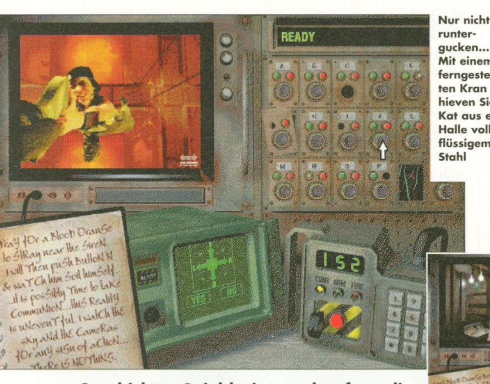
Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten:
Neun Audiotracks sind der einzige CD-Bonus.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, VGA und Maus.

48

CRITICAL PATH



Nur nicht runter-gucken... Mit einem ferngesteuer-ten Kran hieven Sie Kat aus einer Halle voller flüssigem Stahl



Die Videos im Fenster links oben sind eine gelungene Kombination aus gefilmten Schauspielern und Hintergründen, die per Computer-Grafik gestaltet wurden.

Geschicktes Spieldesign und aufwendige Computergrafik vermengen sich zum ersten interaktiven Film, der das Prädikat auch wirklich verdient.

Die Erde, kurz nach einem von Terroristen ausgelösten Atomkrieg. Nur noch wenige Plätze sind bewohnbar; Mutanten und Strahlengeschädigte verbarrikadieren sich in alten Fabriken, verehren seltsame Götter und brutale Dikatoren. An genau so einen scheinen Sie und Ihre Freundin Kat geraten zu sein. Bei einem Hubschrauber-Flug wurden sie von einer Fabrikhalle aus beschossen. Während Sie auf dem Dach notlandeten und wegen eines gebrochenen Beins nicht fliehen können, ist Kat am unteren Eingang und muß irgendwie zu Ihnen rauf. Die schlechte Nachricht zuerst: In der Halle wimmelt es nur so von seltsamen Gestalten und Todesfallen. Die gute Nachricht: Auf dem Dach gibt es eine Art Kommando-Zentrale, von der aus Sie das Geschehen beobachten und diverse Anlagen auch bedienen können.

Da der Sprechfunk ausgefallen ist, können Sie Kat nur beschränkt Kommandos geben: Über die Handcomputer lassen sich Richtungsangaben, die Wörter Ja und Nein und ein Alarmsignal geben. Eine Art Terminal mit über einem Dutzend Schaltern dient dazu, bestimmte Anlagen in der Fabrik (Kräne, Fließbänder) ein- und wieder auszuschalten. Das letzte Kontrollelement ist ein Bombenzünder. In der Fabrik versteckte Bomben lassen sich durch Eingabe ihrer dreistelligen Codezahl scharfmachen – sie explodieren dann genau im passenden Augenblick. Welche Codezahlen es gibt und was die Schalter im einzelnen bedeuten, müssen Sie allerdings herausknobeln. Das englischsprachige Tagebuch Ihres Gegenspielers, dem verrückten General Minh, enthält verschlüsselte Hinweise, die aber für deutsche Spieler schwer zu verstehen sind. Oder wissen Sie, daß in den USA die Notrufnummer nicht 112 (wie bei uns), sondern 911 ist? Media Vision hat jedoch angekündigt, die Puzzles für eine deutschsprachige Version entsprechend umzustellen. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Kaum zu glauben: Critical Path funktioniert. Die Programmierer haben ein Spielkonzept entdeckt, das die Probleme des »interaktiven« Films geschickt umschifft. Durch die intelligent aufgebaute Story mit Kommunikations-Problemen, Bomben-Zündern und ähnlichem wird perfekt kaschiert, daß man nur an sehr wenigen Stellen aktiv in den Film eingreift. Immerhin können Sie hier auch Fehler machen und Kat sterben lassen – wer die kompliziert zu lesenden Hinweise im Bildschirm-Buch nicht kapiert, wird das sogar recht häufig tun. Die Kombination von Videofilm (Schauspieler) und Computer-Grafik (alle Hintergründe) funktioniert sehr gut; filmerisch hat das Produkt die überzeugendsten Szenen der Branche.

Der große Haken: Das Ganze ist recht kurz. Wenn man die Lösung kennt, ist der Film in rund 35 Minuten durchgespielt.

Dies und die noch nicht an unseren Kulturkreis angepaßten Puzzles senken unsere Wertung. Critical Path sollte trotzdem Pflichtprogramm für alle CD-ROM-Entwickler sein, damit diese abgucken können, wie man durch geschicktes Design die Mängel des Mediums Video auf CD vertuschen kann.



CRITICAL PATH

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ❑ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Mediavision/Mechadeus
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; deutsche Version in Vorbereitung
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 16 MByte RAM, Super VGA und Windows 3.1.

65

QUANTUM GATE



In einem angeblich interaktivem Film verteidigen Sie die Zukunft der Erde gegen gefährliche Killer-Käfer – oder ist alles nur Betrug?



Keine Speicher-Funktion notwendig: Im Inhaltsverzeichnis können Sie alle Filmszenen direkt anspringen

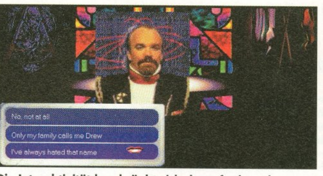


Zwischen Gespräche mit anderen Personen (links oben) mischen sich immer wieder Erinnerungen an Ihre Freundin (rechts unten) ein

Der Tag geht schlecht los: Nachdem Sie sich freiwillig für die Space Navy gemeldet haben, weil es Krach mit der Freundin gibt, transferiert man Sie per »Quantum Gate« auf eine ferne Welt. Dort erfahren Sie, daß die Erde dem absoluten Untergang geweiht ist. In zwanzig Jahren stirbt der Planet endgültig den Öko-Kollaps. Die letzte Chance sind Luftreinigungsmaschinen, die aber ein bestimmtes Mineral benötigen, welches es nicht auf der Erde, wohl aber auf diesem Planeten gibt. Weil bösartige, intelligente Riesenkäfer den Abbau des Minerals stören, müssen die Soldaten als Verteidigung aktiv werden. Doch nicht alles scheint so zu sein, wie man es Ihnen erzählt...

»Quantum Gate« bezeichnet sich selbst als »interaktiven Film«, in dem Sie selbst bestimmen, welchen Weg die Hauptperson einschlägt. Sie können sich auch in einem guten Dutzend Räume der Station hin- und herbewegen; aber damit Sie nichts entscheidendes verpassen, läuft die Spielfigur automatisch zu den Orten, an denen echte »Handlung« passiert. Auch in Dialogszenen hält sich die Interaktivität in Grenzen: Manche Szenen kann man im Detail ändern, aber die Handlung und insbesondere das Ende bleiben stets gleich. Da der Ablauf sich nicht ändert, gibt es keine Speicherfunktion, aber ein Inhaltsverzeichnis, in dem Sie in jede Szene des Films direkt einspringen können – mit einem Spiel hat das nur wenig zu tun.

Zur Abrundung ist sogar ein 3D-Actionspiel eingebaut worden. Es wird einmal als »Simulation« der Kampfszene, dann als »echter« Kampf aufgerufen. Doch ärgern Sie sich nicht zu sehr mit diesem Spiel herum – es ist absichtlich unmöglich zu gewinnen. Ihr Tod (und die in der letzten Lebenssekunde aufflackernde Erkenntnis, was tatsächlich auf dem Planeten los ist) beendet Quantum Gate Teil 1 – Fortsetzung folgt. **(bs)**



Die Interaktivität beschränkt sich darauf, ab und zu aus drei Dialogen auszuwählen; die Handlung beeinflußt das aber nur für ein paar Sekunden

BORIS SCHNEIDER

Wissen Sie, warum das ZDF das »Kleine Fernsehspiel« erst nach 23 Uhr ausstrahlt? Weil sich nicht allzuviele Zuschauer für vermeintlich künstlerische Filmchen interessieren. In genau diese Kategorie fällt Quantum Gate. Offensichtlich hat ein ambitionierter, aber von Hollywood (zu Recht) abgewiesener Filmemacher seine Botschaft vom bösen betrügerischen System als CD-ROM verwirklicht.

Die Dialoge sind teilweise laienhaft gesprochen. Ständig zerhacken Ladezeiten einzelne Sätze und Ausrufe. »Künstlerische« Elemente sorgen für Verwirrung: So hat jede Figur bei Nahaufnahmen auf einmal einen anderen Hintergrund. Gags an der Grenze des guten Geschmacks (die Selbstzerstörungs-Sequenz läßt Sie per Icon ein Gebet an die Gottheit Ihrer Wahl senden) sowie ein abrupter Schluß genau an der Stelle, an der es interessant wird, lassen Quantum Gate in die Liste der peinlichsten CD-ROMs aller Zeiten eingehen.

Mit diesem Titel hat sich Media Vision keinen Gefallen getan – für die 140 Mark sollten Sie sich einen Stapel erstklassiger Science-fiction-Kaufkassetten aus der Videothek mitnehmen.

QUANTUM GATE

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Pseudo-Adventure
Hersteller	Mediavision / Hyperbole
Ca.-Preis	DM 140,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; sehr wenig
Spieltext	Englisch; viel, wichtig und schwer verständlich (Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 8 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 2 MByte
Besonderheiten: Kein Spiel im eigentlichen Sinn, keine Möglichkeit, Story wesentlich zu beeinflussen
Wir empfehlen:
486er (min. 33 MHz) mit 16 MByte RAM, Super-VGA und CD-ROM-Laufwerk sowie Windows 3.1

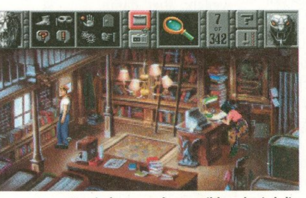




GABRIEL KNIGHT

Das neue Voodoo-Abenteuerspiel von Sierra testeten wir bereits in der letzten Ausgabe. Diesen Monat gesellte sich die CD-ROM-Version von »Gabriel Knight« dazu. Inhaltlich bietet sie nichts Neues: Ein junger Schriftsteller untersucht eine Mordserie und wird dabei mit einem Fluch aus der Vergangenheit konfrontiert. Die interessante Story und der ansehnliche Umfang des Programms leiden aber unter den Puzzles, deren Lösung mitunter sehr an den Haaren herbeigezogen wirkt.

Technisch wurde die CD-Verfassung ganz ordentlich aufgemöbelt. Es gibt neue Digi-Soundeffekte und volle Sprachausgabe. Für die Qualität der Dialoge bürgen namhafte amerikanische Schauspieler, die den Charakteren ihre Stimme leihen. So übernimmt z.B. Tim Curry den Part von Gabriel Knight, während Mark Hamill (der Luke Skywalker aus Star Wars) die Dialoge des Detektivs Mosley vorträgt. Sie können sich auch zusätzlich den Text anzeigen lassen oder ganz auf Sprachausgabe verzichten. **(hl)**



Zumindest am oberen Bildrand wird die Super-VGA-Auflösung ausgenutzt



HEINRICH LENHARDT

An einigen schweren Schnitzern im Spieldesign kann ich auch bei der CD-ROM-Version nicht hinwegsehen. Technisch wurde sie so ordentlich verbessert, daß sie sich gegenüber der Floppy-Fassung eine leichte Aufwertung verdient – dem Atmosphäre-Bonus sei Dank. Grafisch hat sich zumindest ein bißchen was in Richtung Super VGA getan. Sofern man mit Englisch gut zurechtkommt, sorgen die Stimmen der Profi-Synchronsprecher für Hollywood-Stimmung.



GABRIEL KNIGHT (CD-ROM)

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (auch englische Sprache)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Sprachausgabe und teilweise hochauflösende Grafik. Bonus-Videoclips unter Windows.

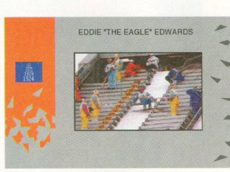
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus, Doublespeed-Laufwerk und Super VGA.

58



WINTER OLYMPICS

In der letzten Ausgabe testeten wir die Disketten-Version von U.S. Golds Spiel zu den Winterspielen in Lillehammer. Die CD-ROM-Version bietet inhaltlich nichts Neues. Es gibt wie gehabt fünf Sportarten, die teilweise in mehrere Varianten aufgeteilt sind: Biathlon, Skirennen (vom Slalom bis zur Abfahrt), Bobfahren (inklusive dem quasi identischen Rodeln), Eisschnellauf und Skispringen. Geschick und Timing sind notwendig, um durch gute Leistungen fleißig Medaillen zu sammeln.



Als CD-Bonus gibt's ein Olympia-Lexikon mit Videoclips

Als Bonus gibt es jetzt eine Olympia-Datenbank mit deutschen Texten. Hier können Sie die Regeln der wichtigsten Disziplinen abrufen und sich über den Verlauf früherer Winterspiele informieren. Videoclips mit englischem Kommentar zeigen besonders spektakuläre Szenen vergangener Olympiaden. Dazu gibt es ein Video über Lillehammer, das verdächtig nach Mitwirkung des norwegischen Fremdenverkehrsbüros riecht. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Die Datenbank ist ein unverhoffter Bonus und das eigentliche Spiel auch direkt von CD lauffähig – aber damit enden auch schon die positiven Aspekte. Winter Olympics ist gegenüber der Disketten-Version um kein Fitzelchen verbessert worden. Der absolute Klon; nicht mal bei Intro, Sound oder den Zwischengrafiken wurde was getan. Die Hirnis haben sogar den Kopierschutz drin gelassen: Handbuchabfrage bei einem CD-ROM – da kommt Freude auf. U.S. Gold hätte lieber die Datenbank weglassen und alle überschüssigen Energien auf das Spiel konzentrieren sollen.



WINTER OLYMPICS

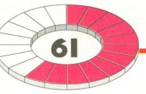
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

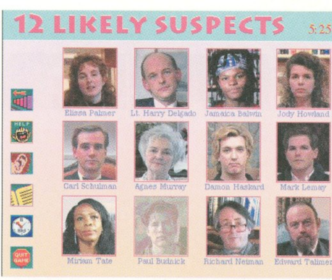
Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Datenbank über die olympischen Winterspiele gibt's als Bonus.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Digital-Joystick und VGA.





Klicken Sie einen der zwölf Verdächtigen an, um ein Videoclip mit seiner Aussage zu sehen



THE MAGIC DEATH

Eifersucht, Religion, Geld, Karriere – es gab viele Gründe, die Anthropologin Elspeth Haskard zu ermorden. Filtern Sie unter einem Dutzend Verdächtigen den Täter heraus.

Der Alptraum jeder Putzfrau: Schlamm, Hühnerblut, Voodoo-Kritzeleien und mitten in der Sauerei liegt eine richtige Leiche. Wird dieser Teppich jemals wieder sauber werden? Und vor allem: Können Sie den Mordfall binnen sechs Stunden lösen?

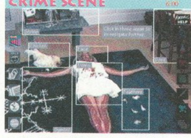
In der Reihe »Virtual Murder« legt Creative Multimedia seinen zweiten interaktiven Krimi vor, der speziell für CD entwickelt wurde. Das Spielsystem des neuen Falls »The Magic Death« wurde vom Vorgänger »Who killed Sam Rupert?« übernommen. Sie haben sechs Spielstunden Zeit, um aus zwölf Verdächtigen den Mörder herauszufiltern. Um die Anklage bei Gericht durchzupauken, müssen Sie außerdem ein passendes Motiv vorlegen, die Tatwaffe angeben und das Alibi des Verdächtigen ins Wanken bringen.

Sie begutachten den Tatort, diverse Analysen, sehen sich Videos der Zeugenaussagen an oder hören den Anrufbeantworter des Opfers ab. Jede Aktion kostet allerdings einige Minuten Zeit; überlegen Sie sich deshalb gut, welchen Spuren Sie nachgehen wollen, bevor der Fall einem anderen Polizisten übertragen wird. Der Tod der Anthropologin Elspeth Haskard kann viele Gründe haben. Wurde die Voodoo-Expertin Opfer eines Ritualmords haitianischer Radikaler? Trieb Eifersucht den Beinahe-Verlobten zur schaurigen Tat? Und was ist an den Gerüchten dran, daß sie einen Mitarbeiter der Universität erpreßte?

Verhöre mit den Verdächtigen erscheinen als digitalisierte Videos (Briefmarken-Format und extrem rieselig). Die Bilder vom Tatort wurden auch hochauflösend digitalisiert; dazu gibt es natürlich jede Menge englische Sprachausgabe. Die wichtigsten Erkenntnisse Ihrer Recherchen werden automatisch in ein elektronisches Notizbuch übernommen.

Um sich für den zweiten Abschnitt zu qualifizieren, müssen Sie mindestens sieben von zehn Detailfragen zum Mord korrekt beantworten, die auf einer Pressekonferenz gestellt werden. Danach pickt man sich drei Verdächtige heraus und befragt sie gezielt zu bestimmten Punkten. Zu guter Letzt geben Sie Mörder und Motiv an; liegen Sie falsch, geht die Untersuchung wieder von vorne los. Bei jedem Neustart ändert sich nichts an Aussagen und Fakten zu diesem Fall; spätestens beim zweiten, dritten Anlauf werden Sie den Mörder deshalb überführt haben.

Damit sich das wiederholte Durchspielen lohnt, gibt es drei verschiedene Täter-Motiv-Alibi-Kombinationen. **(hl)**



Am Tatort gibt es viel zu entdecken, aber jede Untersuchung kostet Zeit



HEINRICH LENHARDT

Gut gemordet: Wer gerne Krimis liest und sich an »Wer war's?«-Ratespielchen erfreuen kann, bekommt einen schön konstruierten Fall serviert. Vom lebhaften Triebleben des Opfers bis zu deftigen Voodoo-Riten gibt es einiges zu entdecken.

Zwölf Verdächtige und drei Lösungsvarianten sorgen für etwas mehr Komplexität als beim Vorgängerspiel »Sam Rupert«.

Eine Ausgeburt an Interaktivität ist auch The Magic Death nicht: Sie klicken sich durch fertig abrufbare Datenbestände und müssen nur die Informations-Puzzleteile von Mörder bis Motiv zusammenfügen. Im Vergleich zu den meisten anderen speziell für CD-ROM entwickelten Titeln ist das schon eine ganze Menge – ich erinnere schaudernd an »Man enough«.

Ein leicht bekömmlicher Software-Krimi, an dessen Lösung Sie allerdings kaum mehr als ein Wochenende knabbern werden.

THE MAGIC DEATH (VIRTUAL MURDER 2)

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Creative Multimedia
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr viel und anspruchsvoll (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM.: min. 4 MByte (unter Windows 3.1)
Festplattenplatz: wenige KByte für Spielstände
Besonderheiten: Windows 3.1 und Soundblaster-kompatible Karte erforderlich.
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

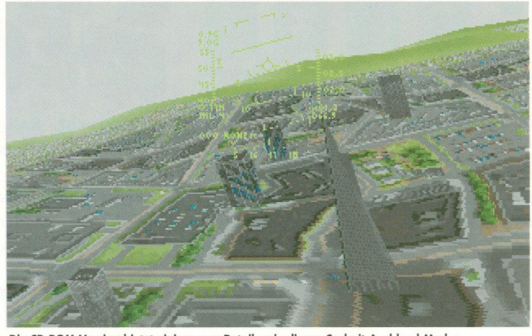
62



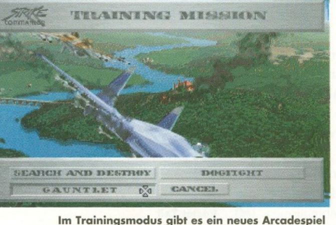
STRIKE COMMANDER

Alles unter einem Dach: Die Strike-Commander-CD vereint Speech Pack und Tactical Operations in einer kompakten Einheit.

Wenn Sie Ihren PC wirklich richtig auslasten wollen, geht nichts über »Strike Commander«. Die Action-Flugsimulation von Origin gilt immer noch als Vorzeigeprodukt stolzer 486DX2-Besitzer, denn nur auf diesen Kisten läuft das Programm mit der komplexen 3D-Grafik ausreichend schnell. Bisher gab es den Strike Commander in drei Teilen zu kaufen: Dem Hauptprogramm, einem Speech Pack für Sprachausgabe während der Flugszenen und einer extra Missionsdiskette namens »Tactical Operations«, die zudem noch wichtige Patches für das Hauptprogramm enthielt. Das kostet nicht nur entsprechend Bargeld, sondern belegt auch gute 50 MByte Platz auf der Festplatte!



Die CD-ROM-Version bietet einige neue Details wie diesen Cockpit-Ausblend-Modus, der minimal schnellere Grafik bringt



Im Trainingsmodus gibt es ein neues Arcadespiel namens »Gauntlet«, bei dem Sie auf immer neue Gegner stoßen.

Dank der CD-ROM-Technologie konnte Origin sich zu einer erweiterten Fassung von Strike Commander durchringen. Jetzt wird wirklich jeder Satz im Spiel gesprochen – dafür sind aber die Texteinblendungen verschwunden, so daß man mit Englisch-geschulten Ohren vor dem Monitor sitzen muß. Außerdem gibt es noch ein neues Intro-Filmchen vor Beginn des eigentlichen Spiels. Rund 150 MByte kommen so bei der erweiterten CD-Fassung zusammen. Theoretisch belegt die CD nur rund 4 MByte Zwischenspeicher auf der Festplatte, doch die ständigen Nachladereien sind dann nur mit einem Doublespeed-Laufwerk erträglich (witzigerweise können Sie während des Nachladens eine »Pong«-Variante spielen). Wer 10 MByte auf die Festplatte kopieren läßt, kann wesentlich flüssiger spielen.

Handlung und Spielablauf sind völlig identisch geblieben: Sie übernehmen eine Söldnerstaffel die im Jahre 2011 Aufträge diverser Firmen und Länder übernimmt. Die Missionen reichen vom Beschützen eines Convoys bis zum Abschießen des streng bewachten Privatjets des Finanzamts-Bosses. **(bs)**

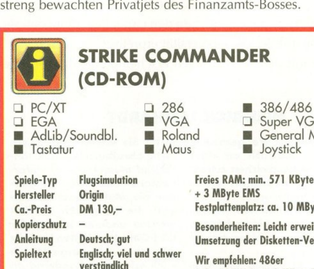


BORIS SCHNEIDER

Nicht viel Neues im Luftraum über der Türkei: Die CD-Fassung von Strike Commander ist eher die faire Zusammenstellung der bisherigen Programmteile zu einem Paketpreis, aber keine großartige Neuerung, die sich Fans sofort zulegen müssen. Die neue Intro-Grafik ist keine Sensation, die Sprachausgaben zwischendurch sind zwar ordentlich aufgenommen, bieten aber keine gesteigerte Atmosphäre gegenüber der Nur-Text-Version. Lediglich im Luftraum machen sich die neu gesamplten Funksprüche der einzelnen Piloten sehr gut.

Fazit: Wer noch keinen Strike Commander hat, greife lieber zur CD, die Geld und Festplattenplatz spart. Ansonsten darf sich Origin noch mal überlegen, ob man seine Kunden darauf wirklich sechs Monate lang warten lassen muß – diese CD hätte ruhig zeitgleich mit dem Hauptprogramm erscheinen können.





STRIKE COMMANDER (CD-ROM)

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel und schwer verständlich (nur Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 571 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten: Leicht erweiterte Umsetzung der Disketten-Version.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Doublespeed-Laufwerk sowie Windows 3.1.



TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 1/93



Ausgabe 2/93



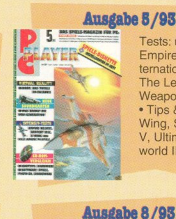
Ausgabe 3/93



Ausgabe 4/93



Ausgabe 5/93



Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom • Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld

Ausgabe 6/93



Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



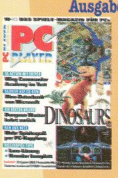
Superschnelle neue Grafikkarten und wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings u.v.a.

Ausgabe 11/93

High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. zu Prince of Persia 2, Lemmings, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Tips zur Viren-Bekämpfung

Ausgabe 12/93



Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • U.v.a.

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/24 01 32 15**
Tel. 0 89/24 01 32 50

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag Leser-Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ____________________

BLZ/Bankverbindung ____________________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) ___ : DM ______

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) ___ : DM ______

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ______

Name,Vorname ____________________

Straße ____________________

PLZ, Ort ____________________

Unterschrift ____________________

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

HALL OF FAME

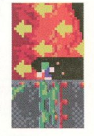
LEMMINGS

Es ist klein, hat grüne Haare, tritt bevorzugt in Rudeln auf und treibt jeden Computerspieler in den Wahnsinn ...

Wenn ein Programm so fesselnd ist, daß es auch erklärte Nicht-Spieler in seinen Bann zieht, braucht sich dessen Autor keine Sorgen mehr um seine Rente zu machen. Erfinde das geniale Konzept, das Originalitäts-Maßstäbe setzt, durch enthusiastische Presseberichte ewigen Ruhm sichert und dabei so einfach ist, daß es nicht nur Freaks kapieren. Alle Jubeljahre gelingt diese Zauberformel mit all ihren bekannten Folgeerscheinungen: Umsetzungen für nahezu jeden Computer, dicke Lizenzgelder durch Videospielrechte und Merchandising-Gewinne. Ein paar T-Shirts und Anstecknadeln lassen sich vor allem dann verkaufen, wenn die Helden besagten Spiele-Geniestreichs so furchtbar nett und niedlich sind wie die »Lemmings«.



Psygnosis' freizügige Interpretation jener Nagetier-Gattung der Lemminge wandelt auf zwei Beinen und hat einen grünen Haarschopf. Ähnlich wie die Vorbilder aus dem Tierreich leiden die Computerspiel-Lemmings unter einem latenten Suizid-Trieb. Wacker marschieren die Kerlchen voran und machen auch vor tödlichen Abgründen oder Sackgassen nicht halt. Des edlen Spielers Aufgabe besteht darin, durch das Verteilen von acht Talenten einzelne Lemmings zu speziellen Aktionen zu veranlassen. Mit dem Bauen von Brücken, dem Graben von Tunnels oder der Gabe des Kletterns läßt sich ein Weg finden, um die Sippengefährten zum Ausgang zu führen. Gut hundert Levels, handlich in vier Schwierigkeits-Gruppen unterteilt, wurden rund um diese Denkspiel-Idee designt. Zeitlimits, eine Mindestquote von zu rettenden Lemmings und eine beschränkte Anzahl von verteilbaren Talenten sorgen für angespanntes Knobeln.



Psygnosis sorgte im Laufe der Jahre für steten Nachschub: Die Zusatzdiskette »Oh No! More Lemmings« und das eigenständige Programm »Xmas/Holiday Lemmings« bieten neue Levels mit dem bewährten Spielprinzip.

Der offizielle Nachfolger »Lemmings 2« bietet zwar mehr Talente, komplexere Levels und bessere Grafik, erreicht aber nicht die Klasse des Originals. Von zu komplizierten Regeln zugemüllt, konnte das Lemmings-Spielprinzip daher nicht mehr seinen vollen Charme entfalten. **(hl)**



WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

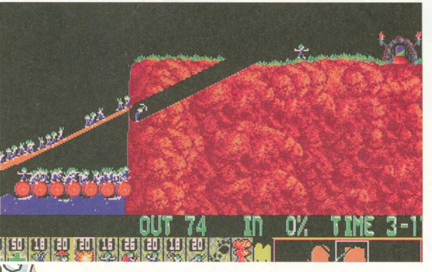
■ ...die Lemmings-Erfinder vor diesem Welterfolg das Amiga-Ballerspiel »Blood Money« programmierten?

■ ...im Sommer 1993 eine Lemmings-Single erschien? Trotz Videoclip waren dem Song aber keine größeren Hitehren vergönnt. Künstlerpech: Nintendo zog kurz zuvor mit dem Lied zum Videospiel »Super Mario Land« in die englischen Top 10 ein.

■ ...daß die Amiga-Version einen spannenden Zwei-Spieler-Simultanmodus bietet, der bei der PC-Umsetzung sang- und klanglos gestrichen wurde?

■ ...es Lemmings auch für die meisten Videospiel-Systeme gibt? Selbst auf dem Game Boy wuseln die Lemminge herum, was angesichts des kleinen Schwarzweiß-Displays zum Sehtest ausartet. Die bizarrste Computer-Umsetzung erschien für den Sinclair Spectrum.

■ ...Hersteller Psygnosis letztes Jahr vom Elektronikriesen Sony gekauft wurde?



Nur durch die Talent-Kombination von Brückenbau und Tunnelbuddeln kommt das Lemmings-Knäuel dem Ausgang näher

i LEMMINGS

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nerviger Disketten-Kopierschutz (Original Floppy muß im Laufwerk bleiben)
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 450 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: Das fesselndste und originellste Denkspiel der Neuzeit.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

92

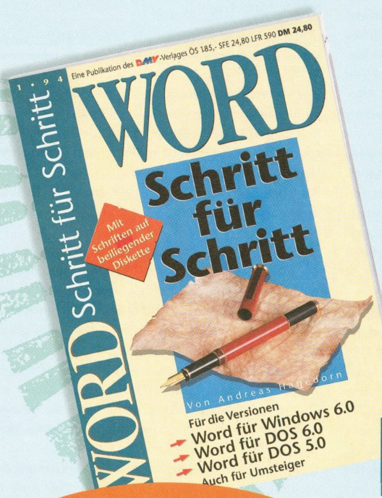
Nehmen Sie uns beim WORD und folgen Sie uns...

Ob Um- oder Einsteiger – mit „Word Schritt für Schritt" lernen Sie Seite für Seite genau die Funktionen, die Sie bei Ihrer täglichen Arbeit mit Word brauchen – und zwar für alle drei Word-Versionen (Word für Windows – Word für DOS – Classic-Word für DOS)

- Textverarbeitung mit WORD
- Gestaltung von Texten mit WORD
- Druckeranpassung, Bildschirmeinstellung, Hilfsfunktionen (Trennung, Rechtschreibprüfung etc.)
- Musterbriefe, Serienbriefe u.v.m.
- Alles über die Hilfsmittel von Word, mit denen Sie den täglichen Papierkram leichter und schneller bewältigen können.

Als Extra erhalten Sie zusätzlich noch eine Diskette mit 12 Schriften, die Sie sofort für Ihre Korrespondenz nutzen können!

Machen Sie den Einstieg in WORD richtig – bestellen Sie Ihre zukünftige „Schreibhilfe" jetzt mit dem Einstiegs-Coupon!





Inklusive Diskette mit 12 Schriften für nur

DM 24,80!

Das Porto zahlen wir!



Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an den DMV-Verlag, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München. Oder rufen Sie uns einfach an und bestellen Sie!

Tel: 0 89/24 01 32 50, Fax: 0 89/ 24 01 32 15

EINSTIEGS-COUPON

JA, ich will richtig einsteigen und bestelle ___ Exemplar(e) des Buches „Word Schritt für Schritt" zum Superpreis von nur DM 24,80!

Meine Adresse:

Name/Vorname ______________________

Straße/Nr. ______________________

PLZ/Wohnort ______________________

❑ **Ich zahle per Bankeinzug:**

Konto-Nr. ____________ BLZ ____________

Geldinstitut ______________________

❑ **Ich zahle per Verrechnungsscheck. Eine quittierte Rechnung liegt der Sendung bei.**

Datum/Unterschrift ______________________

❑ Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Tel-Nr: ______________________

Neue Dinosaurier-Software

DEUTSCHE DINOS

Drei neue, deutschsprachige Dinosaurierprogramme – darunter eins auf CD-ROM – erwecken die Urzeit wieder zum Leben.

Seit dem Kassenknüller »Jurassic Park« kann man den Dinosauriern nicht mehr entkommmen. Trotz abflauender Massenhysterie lauern sie gerade dort, wo man sie am wenigsten vermutet. Schon früh morgens, wenn man die Frühstücksflocken auf den Teller schüttet und mit Milch übergießt, kann es passieren, daß zusammen mit der Mahlzeit ein Kunststoffsaurier aus der Packung gepurzelt ist. Oft merkt man erst nach einem herzhaften Biß in das Plastikgebilde, welches Ungetüm sich da auf den Löffel verirrt hat. Welche Schande, wenn es dann noch nicht einmal gelingt, die morgendliche Überraschung korrekt zu identifizieren. Ist es nun ein Allosaurus oder ein Tyrannosaurus, der da mit seinen Ärmchen unangenehm zwischen den eigenen Zähnen feststeckt?
Solche Fragen können meist nur Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren beantworten – doch der aufmerksame PC Player-Leser weiß spätestens seit der Ausgabe 10/93, daß es inzwischen Software gibt, die den unwissenden Computerbenutzer in diese Geheimnisse einweiht. Zu den damals vorgestellten Produkten gesellen sich nun drei weitere deutsche Programme, die allesamt unter Windows laufen.

Welt der Dinosaurier (Intercomputer)

Neben Bodybuilding und Bundesliga-Programmen hat die Firma Intercomputer auch etliche Programme rund um Themen aus Wissenschaft und Technik im Angebot. Wen wundert es, daß dabei die Dinosaurier nicht vergessen wurden. Im Hauptbildschirm der »Welt der Dinosaurier« legen Sie fest, ob Sie sich für die Zeitepoche des Trias, das Jura oder die Kreide interessieren. In der angezeigten Szenerie halten sich jeweils ein halbes Dutzend Saurier auf, die mit einem Klick in eine kurze Animation verfallen. Eine Datenbank enthält stichpunktartige Informationen und Bildchen zu 140 der Urgeschöpfe.

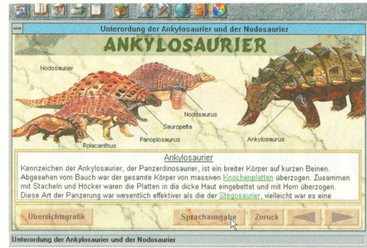
Von diesem Hauptbildschirm aus ruft man die Informationen gezielt ab

Der Stammbaum ermöglicht eine systematische Einordnung, wohingegen eine Karte die geographische Verteilung ersichtlich macht. Allerdings sind die Texte recht kanpp gehalten. Querverweise erleichtern es, an nähere Informationen zu bestimmten Fragen zu kommen.
Als Bonus gibt es übrigens einen Dino-Bildschirmschoner gratis mit dazu.

Die Welt der Dinosaurier (Boeder)

Auch wenn der Name an das Intercomputer-Produkt erinnert – das Produkt von Boeder unterscheidet sich deutlich von dem des Mitbewerbers; dies beginnt schon beim Datenträger, denn »Die Welt der Dinosaurier« wird ausschließlich auf CD ausgeliefert. Vom Hauptmenü wählt man das Themengebiet aus, dem man sich widmen möchte. So sind in der Dinosaurier-Datenbank Fakten und Bilder zu etwa 100 Tieren enthalten. Zusätzlich können die Saurier nach Zeit, Ordnung, Nahrung, Fundstätten und Lebensraum sortiert werden.
Unter dem Punkt Erdgeschichte sind die Entstehung des Universums, des Sonnensystems und der Erde kurz erklärt, während bei der Paläontologie neben den Fundstätten auch auf die grundsätzliche Arbeitsmethodik von Paläontologen eingegangen wird. Wissenschaftliche Theorien kommen ebenfalls nicht zu kurz. Von der Einteilung der verschiedenen Saurierarten bis hin zur Entwicklung sind die wichtigsten Fragestellungen enthalten. Die Lehrbuch-Funktion schließlich ermöglicht den Zugriff auf Erläu-

	WELT DER DINOSAURIER	DIE WELT DER DINOSAURIER	DIE DINOSAURIER
Hersteller:	INTERCOMPUTER	BOEDER	BOEDER
Ca.-Preis:	100 Mark	100 Mark	70 Mark
Benötigt:	386er mit 2 MByte RAM, VGA, Maus und Windows 3.1.	386er mit 4 MByte RAM, Super VGA, Maus, Windows 3.1 und CD-ROM-Laufwerk	386er mit 4 MByte RAM, Super VGA, Maus, Windows 3.1.
Festplattenplatz:	5 MByte	2,5 MByte	7 MByte
Wertung:	Befriedigend	Gut	Ausreichend



Ein Einblick in die Systematik der Saurier

terungen wichtiger Begriffe.

Die in den Texten besonders hervorgehobenen Schlüsselwörter geben nach dem Anklicken Zusatzinformationen frei. Eine Besonderheit ist die ausgesprochene »Multimedialität« dieses Programms. Alle Texte werden auf Wunsch von einer klar verständlichen deutschen Sprecherstimme vorgetragen. Eine abschaltbare Musikuntermalung erzeugt zusätzlich Atmosphäre. 100 Bilder, Animatonen und 21 Videos (allerdings – wie üblich – im Miniformat) unterstützen die schriftlichen Informationen sinnvoll. Neben der animierten Darstellung von Dinosauriern geben Videosequenzen unter anderem einen Eindruck vom Körperbau der ausgestorbenen Giganten.

Ton, Bild und Animation sind im Multimedia-Index gezielt gebündelt, so daß Sie hier nach Belieben herumstöbern können.

Die Dinosaurier (Boeder)

Laut Packungstext wendet sich diese Dino-Software an »Kinder und Junggebliebene von 8 bis 80«. Das Dino-Lexikon gibt über 50 Arten Auskunft, die natürlich jeweils mit einer Grafik dargestellt werden.

Wirklich verspielt wird es, wenn Sie sich dem einfachen Würfelspiel Dino-Jagd widmen oder eine Memory-Variante mit entsprechenden Bildern ausprobieren. Ein Quiz stellt mit zahlreichen Fragen Ihr Wissen auf die Probe. **(tw)**

Der gefährliche Velociraptor im Größenvergleich

TEST-FAZIT

In jeder Hinsicht ist »Die Welt der Dinosaurier« von Boeder das ausgereifteste Produkt unter den hier vorgestellten Neuerscheinungen. Der Informationsgehalt der Texte ist am größten, die Grafiken am gelungensten und die deutsche Sprachausgabe vorbildlich. Auch an der Video-Auswahl merkt man, daß sich hier endlich einmal jemand wirklich Mühe gegeben hat, echte Multimedia-Software zu produzieren.

Boeder erreicht nahezu die Qualität unserer Dino-Referenz »Microsoft Dinosaurs«, hat aber einen entscheidenden Vorteil: Texte und Sprache sind komplett in Deutsch! Intercomputers »Welt der Dinosaurier« fällt da vergleichsweise ab.

Nur begrenzt empfohlen werden kann »Die Dinosaurier«. Auch Software, die für Kinder gemacht ist, kann ruhig etwas aufwendiger gestaltet sein als dieses recht schlichte Programm.

Test: Neue Bildschirmschoner für Windows

SCHONUNGSLOS

Von Garfield bis Spiderman, von Jurassic Park bis Terminator: Die Bildschirmschoner-Welle geizt nicht mit großen Namen. Aus dem Angebot an neuen Screensavern haben wir die fünf schönsten Vertreter herausgepickt.

Wieviele Bildschirmschoner haben Sie bis jetzt gekauft? Offensichtlich eine Menge, wenn man der Statistik glauben darf. Nach dem großen Erfolg von After Dark & Co. quillt der Markt an Windows-Screensavern geradezu über. Dabei handelt es sich inzwischen immer öfter um Standbild-Sammlungen, die mit einem Mini-Programm zum Schoner aufgewertet werden. Ausgefallene Screensaver, in denen liebevolle Animationen programmiert wurden, stechen aus der Masse heraus. Fünf aktuelle Vertreter, die in unserer Redaktion für aufrichtiges Staunen gesorgt haben, stellen wir ausführlich vor. Damit nicht genug: Im Anschluß finden Sie eine Tabelle mit einer Rangliste der besten Programme – inklusive der Lieblingsmodule der Redakteure. Und nun: Licht aus, Schoner an!

Ungewöhnlich: Beim Garfield-Schoner wählen Sie keine Module, sondern Tageszeiten

Garfield

Frech, faul und filosofisch: Der dicke Kater mit der untrüglichen Nase für Lasagne wurde von deutschen Programmierern in einen Windows-Schoner gequetscht. »Garfield« bietet dabei keine Module im üblichen Sinne, sondern ein nach Tageszeiten und Tagen gestaffeltes Unterhaltungsprogramm. Je nach Datum und Zeit präsentieren sich unterschiedliche Cartoons, Einzelbilder oder auch Animationen. Manchmal gibt es sogar digitalisierte Soundclips in deutscher Sprache, die offensichtlich der Garfield-Fernsehserie entnommen wurden.



Garfield-Herrchen Jon darf natürlich auch nicht fehlen

Die eingebaute Zeitschaltung macht den Schoner verblüffend intelligent. Montagmorgen werden Sie mit typischen »Ich hasse Montage«-Witzen begrüßt. Zu den Essenszeiten (die Sie sogar selbst einstellen können) schlampft Garfield bevorzugt Lasagne. An Ihrem Geburtstag gratuliert Ihnen der Schoner (wie nett) und theoretisch könnten Sie sogar Weihnachten mit Garfield feiern – wenn Sie an Weihnachten nichts Besseres zu tun haben, als Ihren PC einzuschalten. Nur wenn Sie die Registrier-Karte einsenden, erhalten Sie eine Zusatzdiskette mit speziellen Wochenend-Gags.

Leider setzen bald Wiederholungen ein. An den paar Dutzend Strips hat man sich schnell ausgelacht; dann können Sie allerdings bevorzugt die Animationen laufen lassen, um nicht immer die gleichen Jokes lesen zu müssen. Garfield läuft sowohl als Standard-Windows-Schoner, wie auch als Modul für After Dark 2.0. Erwähnenswert ist noch die ungewöhnliche Verpackung, die äußerlich einer Tiefkühl-Lasagne verblüffend ähnlich sieht.





Nachts und früh am morgen will auch dieser Schoner seine Ruhe haben

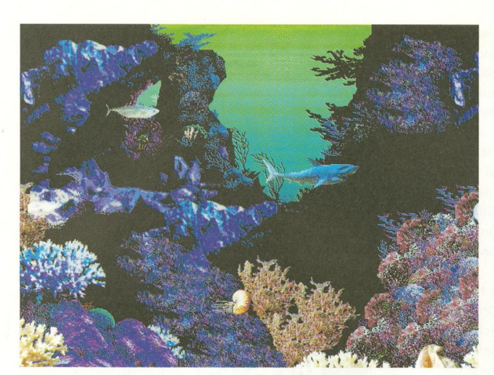
Imaginaria

Claris ist eine »seriöse« Softwarefirma, die unter anderem die Datenbank »Filemaker Pro« für Macs und PCs entwickelt hat. Eine neue Programmreihe für den Heimanwender wurde aber, wie sollte es anders sein, mit einem Bildschirmschoner für Windows eingeleitet. Dabei ist »Imaginaria« aber kein Saver von der Stange – abgedrehte Module und witzige Zusatzfunktionen heben das Programm aus dem alltäglichen Trott heraus.



Dieser Turbanträger weissagt die Zukunft Ihrer Tabellenkalkulation

Im reinen Schon-Bereich bietet Imaginaria 15



Abenteuer unter Wasser in dem sich ständig ändernden Korallenriff von Imaginaria

Um etwas Schwung in den Windows-Alltag zu bringen, kann man auch kleine Animationen auf dem Desktop abspielen lassen, während man arbeitet. Neben herunterrieselnden Dollar-Noten (macht sich sicher gut neben jeder Tabellenkalkulation) gibt es auch Luftballons oder eine heiße Verfolgungsjagd zu sehen.

Imaginaria wird über ein eigenes Programm aktiviert und ist nicht After-Dark-kompatibel. Sollten Sie aber Sinn für das Bizarre haben, wird Ihnen dieser Schoner sehr liegen. Denn wenn Sie in der Mittagspause einen Flaschengeist auf dem Bildschirm anzeigen lassen, der angeblich gerade die jüngsten Firmen-Investitionen prüft, werden Ihre Kollegen (und der Boß) aufmerksam.



Steptanz um Mitternacht – da klappern nicht nur die Absätze...

Module an. Unter Namen wie »Young Associates« verbirgt sich wahre Pixel-Kunst. Die Grafiker haben wohl eine Echsen-Manie, denn immer wieder stößt man auf Bilder, bei denen Menschen mit Echsen-Köpfen durch die Bilder wandern, Seil springen oder Autofahren. Bei der »Galaxy Tour« fährt man auf dem Aussichtsdeck eines intergalaktischen Frachters mit und in den »Attic Antics« tanzt ein Skelett nach bester Fred-Astair-Manier über den Dachboden. Eher klassisch sind Module wie »Coral Reef« (ein Korallen-Riff) oder »Dinosauria« (Dschungel mit umherstolzierenden Sauriern), doch auch hier haben die Grafiker ihren individuellen Stil verwirklicht.

Wie bei anderen Schonern auch kann Imaginaria per Zufall zwischen den Modulen umschalten. Als besonderen Gag haben sich die Programmierer aber »Transition Scenes« einfallen lassen, die quasi eine Überleitung zwischen den Modulen darstellen. Da taucht dann schon mal kurz ein Echsen-Conferencier auf oder linst ein Auge durch ein Schlüsselloch – komplett mit Sprachausgabe »Hello, is anybody home?«.

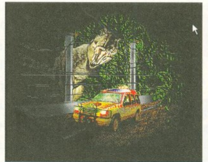


Imaginaria bietet nicht nur Bildschirmschoner, sondern auch kleine Animationen, die während des Arbeitens mit Windows ablaufen

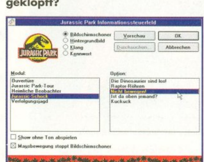
Jurassic Park

Nachdem sich selbst die Jurassic-Park-Unterhosen wie warme Semmeln verkauften, war das Erscheinen eines lizensierten Bildschirmschoners nur eine Frage der Zeit. Auch hier hat sich ein eigentlich »ernsthafter« Software-Riese dem Thema angenommen. Asymetrix programmiert normalerweise Autoren-Systeme für Multimedia-Anwendungen (»Toolbook«) und war bisher nicht im Unterhaltungs-Lager zu finden. Außerdem überraschte Asymetrix mit der Ankündigung, eine spezielle CD-ROM-Version dieses Schoners auf den Markt zu bringen (die bei Redaktionsschluß aber noch nicht vorlag). Hier will man noch mehr Module als in der von uns getesteten Disketten-Fassung unterbringen.

In Jurassic Park sind fünf Schlüsselszenen des Films als Computer-Animation gespeichert. Die »Overtüre« spielt nicht nur den Titelsong und zeigt das Original-Logo, sondern läßt auch stilvoll die großen Türen zum Dino-Zoo aufklappen. Bei der »Tour« sehen Sie zuerst aus dem Fenster des Jeeps ins Gehege, bis Sie



Hat da jemand an mein Gehege geklopft?



Der Jurassic Park-Schoner bietet auch Desktop-Grafiken und Windows-Sounds



Der T-Rex jagt dem Jeep hinterher – aber nur in ruckeliger Animation

das berühmte Zittern in den Wassergläsern entdecken und prompt von einem T-Rex verfolgt werden. Modul-Namen wie »Verfolgungsjagd« und »Heimliche Beobachter« brauchen wohl keine nähere Erläuterung. Sie können übrigens auch einzelne Abschnitte aus diesen Modulen per Menü direkt anwählen. Alles in allem sind gerade mal ein Dutzend Animationen auf die fünf Module verteilt worden.
Auffallend ist, daß für einen Multimedia-Profi wie Asymetrix die Programmierung der Module eher laienhaft wirkt. Alle Einzelbilder der Animationen stehen im GIF-Format auf der Festplatte und lassen sich mit Malprogrammen laden; dementsprechend ruckhaft sind die Animationen auch auf dem Bildschirm.
Zur Abrundung haben die Programmierer vier Hintergrundbilder für den Desktop sowie eine Reihe von Originalsounds aus dem Film spendiert. Die Sounds lassen sich unter Windows 3.1 mit Systemereignissen verknüpfen, so daß Sie Ihren nächsten Absturz mit T-Rex-Gebrüll versüßen können. Eine After Dark-Einbindung macht Jurassic Park auch unter diesem Standard lauffähig, ansonsten liegt ein Modul für Windows 3.1 im Solo-Betrieb bei. Eine Zufallsfunktion zwischen den einzelnen Animationen gibt es allerdings nicht.

Klassische Comic-Covers als Bildschirmschoner: Berkeley und Marvel machen es möglich



Marvel Poster

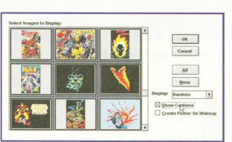
Kaum daß Berkeley Systems mit dem Disney-Schoner (in Deutschland leider nicht erhältlich) die komische Seite der Comics beleuchtet hat, folgt ein Screensaver mit den Superhelden aus den Marvel Comics.



Auch als Standbild ohne Animation sehr beeindruckend: Der Hulk wie er leibt, lebt und bebt

SPEZIAL-SCHONER

In den USA zeigt »Lights Out, Sportsfans« Spielzüge aus bekannten Baseball-Partien – ein Vergnügen nur für den, der jede Nuance dieses Sports versteht.
Aufregung auf ganz andere Art verspricht der deutsche Schoner »Brigitte privat«, bei dem sich ein unbekleidetes Mädchen, amateurhaft fotografiert, auf dem Bildschirm räkelt – da freut sich die Frauenschutzbeauftragte. Weitere »privat«-Schoner sind angedroht. Bei einem ähnlichen Produkt aus USA names »Foto Fantasies« haben die diversen Damen wenigstens noch minimale Bekleidungsstücke an. Jugendfrei ist die Schoner-Variante der »Sports Illustrated Swimsuit Edition« – die reinste Bikini-Orgie.
Fotografierte Naturszenen zeigen die »Earth Savers«. Ein Prozentsatz des Verkaufspreises geht an Umwelt-Organisationen. Der umweltbewußte Computerbenutzer verdunkelt seinen Monitor aber auf ganz andere Art und Weise: Er schaltet ihn einfach zwischenzeitlich ab – das schont Geldbeutel und Umwelt dank geringeren Stromverbrauchs.



Jedes der 36 Bilder kann wahlweise ein- oder ausgeschaltet werden

Die »Marvel Posters« sind ein einzelnes Modul für After Dark 2.0 (Windows), welches 40 Zeichnungen aus Marvel Comics enthält. Neben Charakterdarstellungen von Hulk oder Wolverine sind auch begehrte Titelbilder (»Fantastic Four #1«) zu sehen. Im Setup-Menü gibt es zu jedem Bild einen erklärenden Text zu lesen. Wahlweise können die Grafiken übrigens auch als Windows-Hintergrund installiert werden.
Die 40 Bilder sind in hervorragender Qualität in 16 Millionen Farben gespeichert worden und brauchen verblüffend wenig Speicherplatz. Ein neues Packverfahren (Fractal Image Transformation) sorgt für relativ geringen Festplatten-Bedarf. Als Windows-Hintergrund (ungepackt) wachsen die Dateien schnell von 40 auf über 350 KByte. Der Haken an der Geschichte: Zum Entpacken der Bilder, auch nur für die Anzeige auf dem Bildschirm, brauchen Sie rund 4 MByte freien Speicher unter Windows. Bei komplexen Windows-Programmen kann sich der Schoner auf Rechnern mit insgesamt 8 MByte RAM manchmal gar nicht aktivieren.
Nach den famosen Vorgängern sind die Marvel Posters aber trotzdem ein Schritt zurück für Berkeley. Aus diesem Hause sind wir witzige und innovative Animationen gewohnt. 40 Standbilder, auch wenn sie nur knapp 50 Mark kosten sollen, sind da eher eine schwache Leistung. Comic-Fans werden wegen der bestechenden Bildqualität trotzdem ihren Spaß haben.

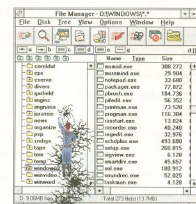
Terminator 2

Arnold ist nicht totzukriegen: In zehn Bildschirmschoner-Modulen jagen er und der T-1000 Ihrem Desktop ein paar ganz schöne Schrecken ein. Der »Terminator 2 Screen Saver« verzichtet dabei auf großartige Programme – die zehn Module können nur vom Windows-Schreibtisch-Menü aus einzeln aktiviert werden. Dementsprechend gibt es keine



Der Terminator nimmt die Konkurrenz ins Visier – dieses Icon wird gleich terminiert

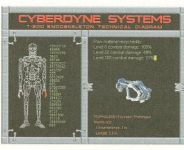
Zufallsfunktion und auch keine After-Dark-Kompatibilität. Solange Sie nicht selber Änderungen vornehmen, wird immer mit der gleichen Animation geschont.



Die Erstbesteigung der Nordwand dieses Windows auf T-1000-Art

Das Angebot der Module reicht von einer Skynet-Weltzeituhr bis zu einem Morph-Modul, bei dem sich T-1000-Silbermännchen aus den Icons auf Ihrem Desktop formen und wieder in diese zurückverwandeln. Das »Thermovision«-Modul zeigt Ihnen Ihren Desktop aus der Sicht des Terminators: Rot eingefärbt mit Zielanalysen der Icons, die durch ein Fadenkreuz angepeilt werden. Beim »Terraforming«-Modul räumt zuerst eine Atomexplosion mit Feuerwalze Ihren Desktop, dann planieren Roboter ein Muster aus integrierten Schaltungen auf den Monitor. In anderen Modulen ballern Mini-Arnolds kleine Löcher in den Schirm oder werden Roboter in einer Fabrik aus Einzelteilen zusammengebaut. Glasklare Sprachsamples vom Original-Arnold sowie täuschend echt digitalisierte Schußgeräusche sorgen für die akustische Untermalung.

Die grafische Qualität ist dabei stark schwankend; manche Zeichnungen sehen sehr amateurhaft aus, andere Animationen (insbesondere in der Terminator-Datenbank) wirken hingegen recht schmuck. Leider sorgt die Beschränkung auf reine Module ohne jede Form von Beiprogramm für Ärger, denn eine Kombination mit anderen Schonern ist fast unmöglich. Fazit: Arnie-Fans brauchen's, der Rest der Menschheit kann drauf verzichten. **(bs)**



Bau dir deinen eigenen T-800: Die Pläne im Terminator 2 Screen Saver sind nahezu komplett.

Schoner-Parade

PC Player hat im letzten Jahr über ein Dutzend Bildschirmschoner getestet. Die, die noch lieferbar sind, haben wir in dieser Tabelle zusammengefaßt und alphabetisch sortiert. Die »Disney Collection« ist aus Lizenz-rechtlichen Gründen leider nur in den USA zu haben; hier lohnt sich die Suche nach einem import-freudigen Händler.

Name	Zahl der Module	Schirmschutz	Unterhaltung	After Dark kompatibel?	ca. Preis
After Dark	40	Gut	Gut	ja	100 Mark
Alive	1	Befriedigend	Mangelhaft	nein	30 Mark
Disney Collection	12	Gut	Sehr Gut	ja	nicht in Deutschland erhältlich
Garfield	1	Befriedigend	Befriedigend	ja	70 Mark
Imaginaria	32	Gut	Gut	nein	70 Mark
Intermission 4.0	50	Gut	Befriedigend	ja	100 Mark
Jurassic Park	6	Befriedigend	Befriedigend	ja	60 Mark
Marvel Screen Poster	40 Bilder	Ausreichend	Ausreichend	ja	60 Mark
Matinee	38 Filme	Ausreichend	Mangelhaft	nein	100 Mark
Microsoft Scenes	je 40 Bilder	Mangelhaft	Befriedigend	ja	100 Mark
More After Dark	25	Gut	Sehr Gut	ja	100 Mark
Opus'n'Bill	12	Befriedigend	Befriedigend	ja	100 Mark
Origin FX	26	Gut	Befriedigend	nein	80 Mark
Screen Antics	1	Mangelhaft	Befriedigend	nein	80 Mark
Star Trek	14	Gut	Gut	ja	100 Mark
The Lights Go Down	30	Gut	Befriedigend	nein	60 Mark
Terminator II	12	Befriedigend	Befriedigend	nein	80 Mark

Die Top-Ten-Lieblingsmodule der Redaktion

Womit schonen wir unsere Arbeits-PCs am liebsten? Eine keinesfalls repräsentative Umfrage unter unseren Redakteuren brachte diese Liste an den Tag. Die Sortierung ist rein subjektiv und gibt lediglich unseren privaten Geschmack wieder.

	Modul	aus	warum
Platz 1	Nocturnes	After Dark	Total schwarzer Schirm, aus dem uns nur einige wilde Augenpaare anblinzeln - schont den Monitor, aber nicht die Nerven
Platz 2	Einstein	More After Dark	Schreibt mit virtueller Kreide Formeln an den Monitor. Da macht die Relativitätstheorie Spaß
Platz 3	Boris	More After Dark	Das Kätzchen ist wirklich so süß! (Die Namensgleicheit ist rein zufällig, ehrlich)
Platz 4	Scrooge	Disney Collection	Perfekte Animation, bei der Onkel Dagobert im Weltraum nach Geldscheinen fischt
Platz 5	Spock	Star Trek	Der berühmteste Vulkanier dieser Galaxis zückt den Tricorder und untersucht die Icons
Platz 6	Flying Toasters	After Dark	Das Original - man muß sie einfach gerne haben
Platz 7	Satori	After Dark	von allen Psychedelik-Modulen immer noch das abwechslungsreichste. Vorsicht! Trance-Gefahr!
Platz 8	Impressionists	Microsoft Scenes	40 Bilder von Impressionisten, perfekt digitalisiert. Etwas Kultur muß schließlich sein
Platz 9	Puck-Mann	The Lights Go Down	Ein kleiner Pac-Man frißt den Bildschirm auf - gehört in jede gute Spieleredaktion
Platz 10	Wildfire	Origin FX	Noch nie wurden Icons so effektvoll abgefackelt - man riecht förmlich den Rauch



Welt der Zimmerpflanzen

WELK MAL WIEDER

Sie haben bislang noch jede Topfpflanze erfolgreich zugrunde gerichtet? Ein neuer Software-Ratgeber hilft, weiteres sinnloses Sterben zu verhindern.

Das krude Kraut kennt keine Dankbarkeit: Man hat gutes Geld hingelegt, um es heimschleppen zu können. Es wurde gegossen, gedüngt und umhegt. Lange Gespräche und die Beschallung mit wachstumsfördernden Mozart-Sonaten sollten das Seelenleben des Grünzeugs berühren. Doch alle Durchhalteparolen sind vergebens: Was uns von der Verkaufsfläche aus vital anstrahlt, mutiert in der eigenen Wohnung binnen weniger Wochen zum Topfpflanzen-Zombie. Was habe ich falsch gemacht? Oder hätte ich ein anderes Pflänzchen kaufen sollen? Solche elementaren Fragen unserer Existenz vermag Ihr PC zu beantworten. Mit der »Welt der Zimmerpflanzen« gibt Intercomputer Tips, welche Pflanzen bei Ihnen die relativ größten Überlebenschancen haben und ermutigt zum korrekten Gießen und Düngen.

Im Gegensatz zu Hausgenossen aus dem Tierreich sind Pflanzen recht pflegeleichte Gefährten: Sie betteln nicht bei Tisch, stellen keine Bedrohung für den Briefträger da und haaren die Wohnung nicht voll. Doch umso größer wütet der Schmerz, wenn der kleine Liebling vor sich hin welkt. Vielleicht haben Sie ja eine Pflanze, die es schattig liebt, an einen zu sonnigen Platz gestellt? Oder hapert es gar mit der Gieß-Disziplin? Die Beratung kommt an solchen neuzeitlichen Pflanzen-Umschlagplätzen wie Supermarkt oder Ikea oft zu kurz – doch die »Welt der Zimmerpflanzen« weiß weiter. Das Programm kennt gut 200 populäre Gewächse und stellt sie mit Pflegetips nebst Bildchen vor – letzteres zwar hochauflösend, aber nur in 16 Farben. Der wesentliche Gag ist eine Filter-Funktion, mit der Sie Ihre Ansprüche an den grünen Hausgenossen definieren. Unter Berücksichtigung der vorgegebenen Kriterien listet das Programm alle Pflanzen auf, die Ihren Anforderungen gerecht werden. Soll es ein typisches Blümchen für den PC-Anwender sein (muß wenig gegossen werden, mag's auch schattig), klicken Sie die entsprechenden Icons an.

Bei besonders empfindlichen Pflänzchen (oder besonders trotteligen Pflanzenversorgern) empfiehlt sich die Kalender-Funktion. Tage, an denen Ihr grüner Schützling gegossen, besprüht oder gedüngt werden sollte, werden durch entsprechende Symbole markiert. Dieser Terminplan läßt sich zur steten Mahnung auch ausdrucken. Ambitionierte Zeitgenossen werden vom Programm gar über die Vermehrungstechniken der einzelnen Gewächse belehrt. Da wird sich Ihre Lebensgefährtin aber freuen, wenn sie zum Geburtstag statt des schnöden Brillis einen süßen Setzling erhält!



Das Programm lehrt die Vorlieben und lateinischen Namen von 221 Pflanzen

Richtig gruselig wird es im Programmteil »Krankheiten«. Für verschiedene Anzeichen schleichenden Verfalls gibt es Diagnose- und Behandlungs-Tips. Die Bandbreite reicht vom dezenten »Blätter verändern ihre Farbe« bis zu »Kleine lebendige Organismen auf der Pflanze« (empfindsame Naturen suchen jetzt hinter dem Sofa Deckung und rufen die Feuerwehr).

Das Programm ist furchtbar sympathisch und originell, aber nicht gerade die schwergewichtige Referenz, die man jeden Tag benötigt. Natürlich ist es ganz nett, sich für den nächsten Pflanzenkauf ein wenig inspirieren zu lassen. Wenn bei Ihnen kaum eine Pflanze den ersten Monat überlebt, können die leicht verständlichen Informationen aus diesem Programm weitere Tragödien vielleicht verhindern. **(hl)**

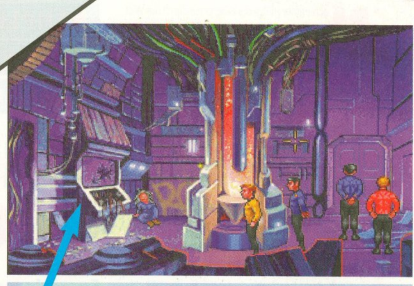


Klicken Sie die Anforderungen an, welche eine Pflanze erfüllen muß. Das Programm filtert dann die Gewächse heraus, die Ihren Vorstellungen entsprechen.

WELT DER ZIMMERPFLANZEN

Hersteller: Intercomputer
Preis: 90 Mark
Hardware-Minimum: 286er mit Festplatte, VGA und Maus.
Praktischer Nutzen: Für den interessierten Laien beachtlich. Für Grünzeug-Profis sind die Infos nicht tiefschürfend genug.
Originalitätsfaktor: von knospender Qualität.
Mögliche Folgeschäden: Anwender will die Daten nachprüfen und schafft sich alle 221 Pflanzen an, die allmählich die Kommandogewalt in der Wohnung übernehmen (vgl. »Little Shop of Horrors«).
Das PC-Player-Fazit: Es ist nicht leicht, grün zu sein.









TIPS & TRICKS ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für besonders gelungene Komplettlösungen vergeben wir eine Prämie von 500 Mark. Andere veröffentlichte Beiträge werden mit einem Wunschspiel honoriert. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch Bankverbindung und das gewünschte Spiel anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Künstler ohne Malprogramm dürfen sauber gezeichnete Werke natürlich auch auf Papier einsenden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG STAR TREK – JUDGMENT RITES

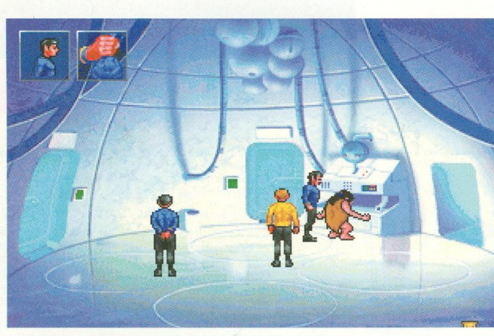
ALARMSTUFE ROT

Faszinierend, die neuen Abenteuer des Raumschiffs Enterprise. Damit Captain Kirk und Spitzohr Spock sich nicht in einer Sackgasse verrennen, haben wir das Star Trek-Adventure kurzerhand gelöst.

Noch immer pflügt die Enterprise durch die Weiten des Weltalls. Interplay stellt die Crew in acht neuen Episoden auf die Probe, die allesamt durch einen roten Handlungsfaden miteinander verwoben sind. Es beginnt während eines harmlosen Routineauftrags...
(Wir haben übrigens die ausschaltbaren Raumkampfzenen mitaufgeführt.)

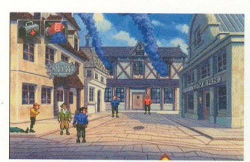
Federation

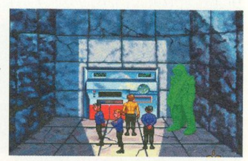
Was für eine seltsame Botschaft – ein lädierter Captain Luke Rayner teilt Ihnen mit, daß er aus der Zukunft käme und die Föderation binnen acht Tagen zerstört würde. Bevor er weitere Informationen übermitteln kann, explodiert sein Schiff, die USS Alexander. Wie Kursanalysen ergeben, war er von der Espoir Station aus gestartet. Was läge näher, als sich dorthin zu begeben. Auf der Navigationskarte wählt man das Ziel aus.
Kurz nach Ihrem Eintreffen beginnen Elasi-Piraten, die Enterprise zu attackieren. Beleidigen Sie diese nicht, wenn Sie die Höchstpunktzahl erreichen wollen. Man aktiviert die Schutzschilde und feuert mit den Phaser-Strahlern und aus nächster Nähe mit Photonen-Torpedos.
Commander James Munroe begrüßt Sie und akzeptiert eine Inspektion seiner Station. Leider stellt sich dies als Falle heraus – die Enterprise wird festgesetzt und die Landungscrew eingesperrt. Hinter dieser Aktion steht der Verräter Dr. Breddell, der mit Kirk noch eine alte Rechnung offen hat.
Der Arrest-Raum wird von Menao Sheme bewacht. Sprechen Sie ihn auf seinen Vater an, um herauszukommen (Auswahl 2, 3, 1, 2). Sollte dies scheitern, genügt es, Spock auf eine schwache Stelle in der Mauer nahe der Tür anzusetzen. Spock betäubt in diesem Fall den Wächter, und man nimmt ihm die Ausweiskarte ab, mit der im Nebenraum die Schließfachkontrolle ausgeschaltet wird. Die Ausrüstungsgegenstände kommen ins Inventar. Stoßen Sie bei den weiteren Streifzügen auf Wachen, so betäubt man diese nur, anstatt sie zu entmaterialisieren. Im Computerraum narkotisiert man den Techniker mit dem Phaser und läßt Spock ans Schachbrett. Ideale Züge sind (1, 2, 3). Danach kann Spock auf den Computer zugreifen – allerdings muß er dazu beide Tricorder mit dem System verbinden. Sobald Spock danach den Rechner benutzt, hat er den Zugangscode für Breddells Privatquartier und die geheimen Informationen über ein zerstörerisches Experiment. Aus den Crew Quarters nimmt Kirk die Dummie-Puppen mit. Den Filter aus den Executive Quarters benutzen Sie rechts am Schaltpult, um die vergiftete Luft zu reinigen. Die Puppen setzt man auf der Transportplattform ab und weist Spock an, in das Sicherheitszentrum zu beamen. Nachdem die Wachen überrumpelt wurden, setzt Spock alle drei Computersysteme (eines an der hinteren Wand, ein anderes rechts und die Gasfallenkontrolle am rechten Stuhl) außer Betrieb. Sie sprechen mit Sicherheitschef Kamend und zeigen ihm Breddels Pläne – abgespeichert in dem Tricorder (Tricorder mit Kamend benutzen).
Im Central Control Raum werden die Wachen betäubt, und Spock deaktiviert die drei Computersysteme (zwei hinten, eines rechts). Der Assistent leidet unter einer Allergie, die Sie mit dem Medikit heilen. Sie sprechen mit Munroe. Danach laufen Sie zur Docking Bay 1, wo es keine andere Möglichkeit gibt, als sich den Wachen zu ergeben. Keine Panik – Spock wird's schon richten. Er sabotiert dann die beiden Shuttle-Kontollsysteme auf der linken Seite – jetzt ist Breddell in seiner Unterkunft an der Reihe. Spock ist in Besitz des Türcodes, mit dem man hineingelangt. Nach dem Gespräch muß Kirk Breddell sofort per Phaser außer Gefecht setzten. Kirk nimmt das Buch und das Lesezeichen. Sie scannen das Lesezeichen mit dem Tricorder und lassen Kirk das Buch lesen. Hinter dem Dart-Bord mit Kirks Gesicht ist eine Konsole verborgen, in die Spock den Code 2188 eingibt.
Im Special Projekts-Raum töten Sie das Monster – Betäuben nützt nichts – und lassen Spock den Traktor-Strahl an der westlichen Wand ausschalten.


Ein Balkosi auf Nahrungssuche

Sentinel

Das Forschungsschiff Demeter – im Orbit um Balkos III – meldet seltsame Vorgänge. Von dem auf einer primitiven zivilisatorischen Stufe stehengebliebenen Planeten aus wurde es seltsamerweise gescannt. Hat sich ein altes Verteidigungssystem aktiviert ?
Die Enterprise fliegt zu dem Sternensystem und schwenkt in den Orbit um Balkos III ein. Ein Landungstrupp beamt sich auf den Planeten herunter. Nach der Ankunft durchleuchtet ein Abtaststrahl das Team. Spock kann über das grüne Kontrollfeld diese und die folgenden Türen öffnen. Den nächsten Raum verlassen Sie durch die Tür rechts außen und sammeln anschließend die herumliegenden Teile ein (Interface-Kabel, Monitor, Würfel, Schalter, Interface.Karte).
In den beiden Fächern an der Maschine liegen die Teile für eine elektronische Ausweiskarte. Die Bestandteile fügen Sie mit der Maschine links oben zusammen. Aufgeladen werden die Ausweise mit dem Apparat im linken Nebenraum. Jetzt schalten Sie im Kontrollraum mit dem großen Bildschirm die


Deutschland 1918?


Gentechnik live


Die Tücken der Kommunikation

Kraftfelder aus, indem der Würfel und der Monitor mit der Konsole benutzt wird und Spock daran herumhantiert. Man antwortet dem System – zählen Sie in jeder Reihe die Anzahl der Seiten aller Objekte zusammen. Ein Kreis hat dabei eine Seite. Die dritte Reihe ergänzt man mit einem Objekt, durch das Sie auch hier eine gleiche Gesamtseitenzahl wie in der ersten und zweiten Reihe erreichen.

Man geht durch die dritte Tür von links und setzt den Schalter in den Gastank ein. Hinter der rechten Tür liegt ein Raum mit einem Nahrungs-Synthetisator (Tricorder damit benutzen). Nachdem die Maschine in Betrieb ist, schlurft ein ahnungsloser Balkosi hinein. Spock muß ihn mit einem Handgriff betäuben. Im Untersuchungsraum scannt McCoy den Balkosi mit dem medizinischen Tricorder und zieht die Informationen aus den installierten medizinischen Apparaturen.

Sie gehen durch die rechte, dann die linke und erneut die linke Tür. Spock fummelt an der grünen Anzeige der Maschine herum. Ein Hologramm erscheint. Die Interface-Karte und das Kabel setzen Sie in die Säule links ein. Spock benutzt die Säule und erhält von Kirk die Anweisung, das System abzuschalten, obwohl Ihnen so Informationen verlorengehen.

No Man's Land

Drei Schiffe der Föderation verschwanden im Delphi-System – die Enterprise versucht, das Geheimnis zu erkunden. Bei Delphi angelangt, attackiert Sie ein deutsches Kampfflugzeug aus dem 1. Weltkrieg, das ein gewisser Trelane steuert. Nach der Auseinandersetzung finden sich Kirk, Spock und McCoy in einem Kerker wieder. Auch Commander Ellis von der USS Zimbabwe ist mit von der Partie.

Ellis versucht sich an der Tür, doch diese ist nicht zu öffnen. Kirk öffnet eine Kiste, entnimmt eine Schnapsflasche und schüttet den Inhalt über den Heuhaufen. Mit dem herumliegenden Holzstock entzündet er ein Feuer im Heu. Eine Wache stürzt herein, die Kirk überzeugt, das Team herauszulassen, indem er ihn daran erinnert, daß sonst auch er mitverbrennt. Eine Alternative wäre es, Spock einfach die Wache betäuben zu lassen.

Draußen sprechen Sie Ellis darauf an, weshalb er sich so reserviert verhält, und versuchen, ihn zu beruhigen. Kirk redet mit dem Soldaten, der den alten Mann mißhandelte (Auswahl 2). Nun setzt Kirk ihn durch einen Kinnhaken außer Gefecht (Benutze-Icon). Mit dem Medikit wird der alte Mann geheilt. Er antwortet auf eine Frage. Im Laden spricht man mit dem Jungen hinter der Theke. Überreden Sie ihn, Ihnen den Besen, das Seil und die Nahrung zu geben. Der Wissenschafts-Tricorder scannt die Uhr – eine Energiequelle. Von diesen Energiequellen sind mehrere im Spiel versteckt, die eingesammelt und vernichtet werden müssen.

Die Mannschaft verläßt das Geschäft und begibt sich nach links. Mit der Nahrung beruhigt Kirk den Hund (mit den Tricordern scannen), damit McCoy ihn mit dem Medikit heilt. In der Schule (hinten) diskutiert Kirk mit dem Hauptmann. Kirk schlägt der Klasse eine Wahl vor, der Hauptmann verliert und verläßt den Raum. Der Tricorder zeigt an, daß die Tafel eine weitere Energiequelle ist. Sie sprechen mit der Lehrerin und verlassen das Schulhaus.

Im rechten Gebäude lebt Eckhard, ein alter, einarmiger Kriegsveteran. Sie unterhalten sich mit ihm, und Kirk fegt mit dem Besen den Boden, woraufhin er Geld erhält. Spock versucht, das defekte Grammophon zu reparieren. Der Landungstrupp verläßt Eckhard und geht nach links zu dem sterbenden Soldaten im Schützengraben. Scannen Sie ihn mit beiden Tricordern – er hat einen Anhänger bei sich, der eine Energiequelle darstellt. McCoy benutzt den Medikit. Der Soldat übergibt nach einem Gespräch einen Brief, den Kirk befördern soll. Damit läuft man zur Taverne.

Kirk redet mit dem aufsässigen Soldaten (Wahl 1), spricht mit Gretel und übergibt ihr den Brief. McCoy füllt in die Bierfässer eine betäubende Substanz für die Soldaten in der Waffenkammer ein. Im Hinterzimmer findet eine Pokerrunde statt, bei der Sie mitspielen, sobald Sie das Geld auf den Tisch legen. Kirk redet mit dem Mann im grünen Anzug, dem Verleger Sundergard. Dieser bietet seine Hilfe an, wenn sein Sohn von der Front abkommandiert wird. Im Geschäft kauft man mit dem gewonnenen Geld die Uhr und betritt die Waffenkammer. Kirk fesselt den bewußtlosen Kommandanten mit dem Seil und nimmt ein Gewehr aus dem Schrank. Spock verschmilzt seinen Geist mit dem des Kommandanten und erfährt die Safe-Kombination. Im Safe liegt Sprengstoff, den Sie herausholen. McCoy weckt den Kommandanten auf und Sie starten ein Verhör. Da er sich stur stellt, richtet Kirk das Gewehr auf ihn, woraufhin er die Entlassungspapiere für Sundergards Sohn unterschreibt. Im Hinterzimmer des Gasthauses übergeben Sie diese an Sundergard und bitten ihn, ein Gerücht betreffs Kreidetafeln zu streuen. Der Schulaufseher Schiller im Schankraum setzt nun ein Schreiben an die Lehrerin auf, nach dessen Vorlage Kirk die Tafel aus dem Klassenzimmer mitnimmt.

Reden Sie mit dem Soldaten im Schützengraben, von dem Kirk den Anhänger erhält. Die Tafel, den Anhänger, die Uhr und zuletzt den Sprengstoff plaziert Kirk im Flugzeug (rechts von der Taverne). Kirk läßt sich von Ellis keinesfalls zu einem Kampf provozieren.

In Trelenes Raum untersucht man das Gemälde mit dem Tricorder und versucht, es zu zerstören. Reden Sie mit Trelene, mit Ellis und wieder mit Trelene, um ihm weiszumachen, daß seine Eltern kämen. Betrachten Sie die Schiffe in den Flaschen auf dem Sims. Sobald Ellis eingefroren wird, bietet sich Kirk zum Austausch an. Jetzt überzeugen Sie Trelane davon, daß sein Weltkriegs-Bild falsch sei. Er versetzt Kirk auf ein Schlachtfeld, wo die Diskussion so lange weitergeht, bis Trelane seine Fehler begreift. Die Enterprise ist frei!

Light and Darkness

Die Enterprise folgt einem Notsignal – ausgestrahlt von Onyius II – und schwenkt ins Orbit ein. Spock scannt die Oberfläche und berichtet von zwei verschiedenen Lebensformen. Das Landungsteam beamt nach unten. Zunächst scannen Sie das seltsame Gebäude, anschließend die Maschinen darin. Kirk geht nach links und spricht mit Vizznr (Wahl 1, 1). Im rechten Raum wartet Azrah (bei der Unterhaltung die Sätze 2, 2 herauspicken). Sie nehmen die Petrieschale und gehen zu Vizznr zurück. Spock aktiviert die Konsole, Vizznr erscheint. Auch er wird davon überzeugt, daß er Azrah sehr ähnlich ist. Kirk

nimmt die zweite Petrieschale und begibt sich in den mittleren Raum. Das grüne Gestrüpp an der rechten Säule entfernt man mit dem Phaser (Betäubung). Jones füllt zunächst die helle, dann die dunkle Zellkultur in den Sequenzierer-Schacht (links). Angeblich kann er die dunkle Probe nicht sequenzieren. Überzeugen Sie Ihn freundlich aber bestimmt, der Anweisung nachzukommen und den Computer zu benutzen. Schließlich repliziert Jones das genetische Material mit der rechten Computerkonsole. Die Probe aus der Replikatorsäule füllen Sie in den Schlitz auf der rechten Seite des Computers im hintersten Raum. Sprechen Sie mit Ciccisa – leider ist die Übertragung nicht perfekt.

Das Team verläßt das Gebäude und marschiert nach rechts. Spock scannt die Übertragungsschüssel und das Eingabegerät. Mit dem Phaser (auf Töten) versucht Kirk, den Felsen zu erhitzen, um die notwendige Energie zu erzeugen. McCoy macht daraufhin einen interessanten Vorschlag. Mit dem Tricorder untersucht man die Felsen, bis eine geeignete Stelle angezeigt wird (die beiden Felsen unterhalb/zwischen den großen Brocken im Hintergrund). Kirk funkt die Enterprise an... diese feuert auf die Felsformation.



Was für ein Auftritt

Links befinden sich zwei weitere Schüsseln. Die Schüssel am äußeren linken Rand wird gescannt, genauso wie die Eingabekonsole. Dies wiederholen Sie bei der mittleren Schüssel. Kontaktieren Sie die Enterprise. Anschließend korrigiert Spock mit der Eingabekonsole dieser mittleren Schüssel deren Ausrichtung. Sie laufen zu Ciccisa zurück und setzen die Unterhaltung fort (Wahl 3).

Voids

Die Enterprise wird zur Antares Rift beordert und kommt dort in große Schwierigkeiten. Beim Versuch, die Brücke zu verlassen, stellt Kirk fest, daß er eingesperrt ist. Er spricht mit jedem Besatzungsmitglied – zuletzt mit Spock. Spock bedient den Computer links unten (zweimal) und bekommt die Anweisung, sich als erster wegzubeamen. Doch – irgendeine außerirdische Macht hat ihn entführt! Sulu versucht sich als nächstes an dem Computersystem. Der Turbolift ist nun wieder funktionsfähig. Die Mannschaft begibt sich zum Notkontrollstand (Auxiliary Control), wo ein Alien auf sie wartet. Bevor man sich versieht, wird der Trupp dort herausgeworfen.



Ein blinder Passagier auf der Enterprise

McCoy (Krankenstation) benötigt einen Scan vom Alien. Bohren Sie mit dem roten Phaser ein Loch in die Tür und scannen mit dem Mediscanner dort hinein. Kirk begibt sich zu McCoy und teilt ihm die Daten mit – der ist erstaunt, da es sich bei dem Alien um den Angehörigen einer längst ausgestorbenen Rasse handelt. Immerhin fertigt er einen Container mit Spezialgas an. Dieses Gas füllt Kirk im Maschinenraum ins Lebenserhaltungssystem (Behälter rechts außen) ein und pumpt es mit der linken Kontrollkonsole auf die Hilfsbrücke. Scotty wird angewiesen, die Schilde zu stärken, um die Beschädigungen so niedrig wie möglich zu halten. Kirk liest noch die anderen Werte der Maschinenraum-Konsolen ab.

Vom Transporterraum aus werden Sie in den Maschinenraum gebeamt. Aus der Sensoren-Konsole rechts entnimmt Kirk die Zieldaten des Alien. Mit dem Kommunikator kann Scotty angewiesen werden, die Schilde zu stärken. Der Transporter versetzt das Team in die andere Dimension, wo das Alien auf dem Boden liegt. Befragen Sie es so intensiv wie möglich. Rechts davon befindet sich der Savant. Man spricht vorsichtig mit ihm, nimmt den Beutel, läuft nach rechts und unterhält sich mit Spock, den McCoy mit dem Medikit versorgt. Im linken Bild mit dem Alien finden Sie einen Haufen mit blauen Steinen, den Sie mit dem Beutel aufsammeln. Diese sowie die herumliegenden Steine kann man untersuchen.

Den Beutel mit den blauen Steinen wirft Kirk in den Energiestrahl von Savant und überzeugt ihn, die Crew laufenzulassen. Passen Sie auf, ihn weder in die Selbstzerstörung zu treiben, noch ohne Spock zurückzukehren.

Museum Piece

Eine diplomatische Mission verschlägt die Enterprise nach Nova Atar. Im örtlichen Museum wird die Übergabe eines Artefaktes gefeiert. Nach dem Gespräch mit dem Kurator steht ein Rundgang an, bis er Sie entweder nach einigen Minuten automatisch, oder beim Versuch, Raum 11 zu betreten, zurückruft. Kirk untersucht den betäubten Kurator. Scotty sieht sich dreimal die Konsole an, von welcher der Kurator so zugerichtet wurde. Kirk nimmt die ausgestellte Flasche, den darunterliegenden Zettel und liest ihn. Der Sicherheitscode ist laut der Notiz: VVSOP2123. Kirk steckt die Cognac-Flasche und das Silbertablett vom Tisch sowie die Lanze von der Rüstung ein. Anschließend manipuliert er zweimal am Tisch des Kurators herum, so daß die Tür sich öffnet. Sie schieben den Ritter unter die Tür, damit diese sich verklemmt.

Einen Raum weiter schraubt Mr. Scott vom Laser die Akkus ab und von der großen Maschine rechts die Drähte und Kabel. Gehen Sie nach unten – der Sicherheitscode muß eingegeben werden. Mr. Scott entwendet hier die Klemmen und die Keramiktafel. Die Akkus laden sich nach einer Weile automatisch auf (einfach warten), wenn sie auf dem tischartigen Aurora-Generator liegen. Ein aufgeladener Akku landet im Roboter im unteren Raum. Dieser gibt den Geist auf, und Mr. Scott entfernt den roten Draht. Kirk nimmt den Akku aus dem Roboter und geht in den Raum mit dem Aurora-Generator. Dann versucht er, die Tür rechts oben zu öffnen und tippt den Sicherheitscode ein. Es funktioniert nicht, doch ein Plan reift heran (mit Scotty sprechen).

Die beiden Akkus, die Klemmen, die Lanze, der rote Draht und das Interface-Kabel ergeben eine primitive Kanone. Scotty benutzt die klingonische Kontrollkonsole links unten – die Tür wird zerstört. Sie nehmen die Akkus von der Aurora-Apparatur herunter und laufen durch die zertrümmerte Tür. Mr. Scott untersucht den großen alten Transporter und die Kommunikations-Einheit rechts unten. Sie stecken den Gasbehälter ein. Die Tür öffnet Kirk mit dem

Geheimcode und bricht im nächsten Saal ein Stück Kristall heraus. Scotty untersucht die Sonde und den kleinen, rundlichen Roboter. In diesen wird ein Akku eingesetzt. Mr. Scott befiehlt dem aktivierten Roboter, die Sonde zu öffnen.

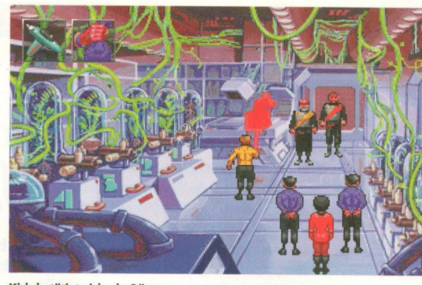
Scotty sieht hinein. Anschließend gießt man den Cognac hinein und fügt das Silbertablett und den zweiten Akku hinzu. Sie warten, bis der Akku aufgeladen ist. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie beamen Gas in den Raum mit den Terroristen oder setzen die Kommunikations-Einheit instand. Der Transporter wird von Scotty betrachtet und mit den Drähten, dem Akku und der Keramikplatte repariert. Nochmals Scotty mit dem Transporter und den Gas-Kanister mit der Platte benutzen. Scotty erhält den Befehl, zu beamen.

Die andere, erfolgversprechende und elegante Lösung ist es, mit den Terroristen zu verhandeln. Mit dem Tablett, dem aufgeladenen Akku und dem Kristall startet der Kommunikator. Kirk betätigt ihn und spricht mit den Terroristen (4, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 1).

Though This Be Madness

Ein Hilferuf aus der neutralen romulanischen Zone erreicht die Enterprise. Sie machen sich auf den Weg und treffen auf ein Romulanerschiff, das die Enterprise attackiert. Nach dem Sieg übermittelt ein Romulaner-Kapitän eine Bitte um Informationsaustausch betreffs der Brassica. Nachdem diese Angelegenheit erledigt ist, beordert Sie die Föderation nach Ataris, wo ein riesiges Raumschiff mit einer Landung in besiedeltem Areal viele Leben vernichten würde. Zusammen mit Ihnen treffen Klingonen ein.

Gehen Sie zweimal nach rechts. Beim Schachspiel setzten Sie Spock ein und erhalten einen Bären als Siegestrophäe. Sie laufen dreimal nach links und geben das Stofftier an die mit Klötzchen spielende Person weiter. Die Klötze nimmt Kirk. Uhura spricht mit dem König und täuscht königliche Abstammung vor (Wahl 2). Benutzen Sie den Schaltkasten neben der Tür – und nehmen aus der sich öffnenden Deckenklappe die Leuchtstoffröhre und Drähte heraus. Links im Nebenraum tröstet Kirk die Frau und verspricht Hilfe. Die Klötze können Sie mit der rechten Maschine benutzen. Die Mannschaft geht durch die hintere Tür in das Gewächshaus. Kirk greift den hintersten Metallzylinder und setzt ihn auf die Maschine dahinter. Der Zylinder wird mit dem tödlichen Phaser beschossen und der Tisch des Apparates mit dem »Use-Icon« angeklickt. Man benutzt die Klötze mit dem Zylinder und setzt den Phaser erneut ein. Den Zylinder setzt Kirk wieder an seine ursprüngliche Stelle zurück. Gehen Sie mehrmals aus dem Raum heraus und herein, bis die Früchte gewachsen sind. Diese erhält die traurige Frau (dann mit ihr sprechen). Dreimal nach rechts, wo ihr Sohn die Frucht erhält. Sprechen Sie mit ihm, bis er ein Geheimversteck zeigt. Die verfaulte Frucht wird eingesammelt. Kirk weckt den König und steckt danach die Decke ein.

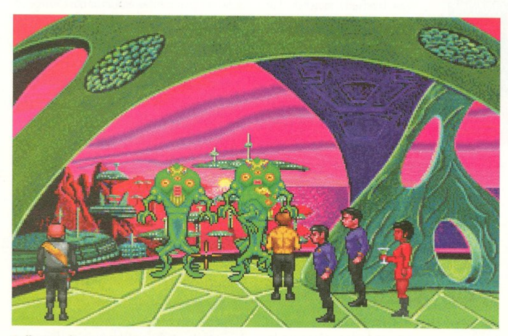


Kirk betätigt sich als Gärtner

Sprechen Sie wieder mit der Frau im Raum ganz links. Der Nahrungsreplikator wird aktiviert und die Nahung entnommen. Man benutzt die verfaulten Früchte mit der Maschine rechts und macht dies ebenso mit dem Nahrungspaket (alle Fragen bejahen). Nun besitzt Kirk eine speziell verpackte Dosis von Beruhigungsmitteln, die er der Frau gibt.

In dem Gewächshausraum pflückt Kirk weitere Früchte. Das Team begibt sich in den Raum dahinter. Die kranke Frau scannt man mit dem Medi-Tricoder; anschließend führt Spock einen »Mind-Melt« durch. Die Früchte bringt Kirk Tuskin (nach oben und dann ganz nach rechts außen). Wie versprochen, erscheint die Frau mit der vergifteten Nahrung und Tuskin schläft ein. Die große Wache (Rackaback) wird mit dem Phaser betäubt, der andere Wächter öffnet auf Nachfrage eine Geheimtür. Die Beleuchtungsröhre benutzen Sie mit dem Computer rechts und anschließend mit dem grauhaarigen Klingonen. Spock setzt den »Connector« in den Computer ein; Uhura folgt mit den Drähten.

Lassen Sie den Klingonen zuerst mit Puzzlewit sprechen. Anschließend setzt Kirk das Gespräch fort. Ein Apparat mit einer Paralinse fährt aus, die man nimmt und in das Terminal hinten einsetzt. Sie fragen die Datenbank ab, bis sich ein Portal öffnet, durch das Kirk durchgehen will. Zwischen den Klingonen bricht daraufhin Streit aus, bis der ältere den jüngeren schließlich niederschlägt (in der Zwischenzeit können Sie sich einfach mit den Tricordern umschauen). Ungeduldige Naturen setzten Spock gegen den jüngeren Klingonen ein. Jetzt betritt man das Portal.



Soll man diesem Wesen vertrauen?

Yet There Is Method In It

Erklären Sie sich bereit, den Test fortzusetzen. Man kann nun untereinander diskutieren, wer die besten Antworten weiß. Bei einer Einigung benutzt man die antwortende Person mit dem Bracassica-Gesicht. Die erste Antwort gibt Uhura, die zweite McCoy, die dritte schließlich Spock. Klicken Sie nun Kirk mit dem Sprechen-Icon an (Wahl 2, 3, 1). Reden Sie mit dem Alien und geben Sie die Antwort Nummer 3 (beide oder keiner).

Sie landen in einer neuen Szenerie. Kirk nimmt die Paralinse vom hinter den Säulen rechts versteckten Außerirdischen an und benutzt diese mit dem Klingonen (Gesprächswahl 1, 2). Der Klingone zerstört beide Informationsträger, und das Spiel ist bestanden. **(tw)**

KOMPLETTLÖSUNG

Der Schatz im Silbersee

Begrabt das Kriegsbeil, liebe Bleichgesichter. Diese Lösung beseitigt Zwist und Frust im Umgang mit dem Adventure zum gleichnamigen Karl-May-Roman.

An einigen Stellen kann ein Abenteurer beim »Schatz im Silbersee« schon zur Verzweiflung getrieben werden, zumal es hier nicht immer nach den Gesetzen der Logik zugeht. Dankenswerterweise hat sich Ulrich Wesselbaum aus Nettersheim-Roderath diesem Spiel gewidmet.

1. Kapitel

Auf dem Vorderdeck schließt man zuerst die Kiste und nimmt den Stock. Stellen Sie sich nun zwischen Winde und Kiste und werfen den Stock nach dem Panther. Dann folgt ein Gespräch mit Tante Droll; dabei ist es gleichgültig, was geantwortet wird. Nachdem Tante Droll und Mr. Patterson gegangen sind, hebt man den Stock wieder auf.

In der Bar nehmen Sie die Tasse, füllen sie mit Tinte und schütten diese dann in den Eimer des Fensterputzers. Bei dem anschließendem Gespräch mit Patterson ist die Antwort gleichgültig, denn beide Möglichkeiten führen zum Ziel. Nun geht es zu den Kabinen im Oberdeck. Den Eimer (hinten im Bild) nehmen und dann in Kabine 3 gehen. Den Schrank öffnen und die Hutschachtel herausnehmen. In dieser befindet sich ein Hut. Anschließend benutzt man den Eimer mit dem Waschset. Beim Entfernen aus dem Zimmer antwortet man der Dame z.B. mit den Sätzen 2,1,1. Vor Kabine 2 unterhält man sich mit Tante Droll (Antworten: 1,1,2,1,2,2).

Bei den Tramps auf dem Oberdeck belauschen Sie das Gespräch, indem man in die Kiste klettert. An der Tür des Maschinenraumes nehmen Sie das Faß und begeben sich anschließend unter Deck. In der Kohle ist ein Schürhaken zu finden, doch auch die Schaufel wird benötigt. Nun benutzt man den Schürhaken an der unteren Feuerklappe und schüttet das Wasser ins Feuer, gebraucht das Faß an der oberen Klappe und entdeckt einen Lappen und das Messer. Den Lappen um den Stock wickeln und mit diesem das Leck schließen. Zurück auf das Deck gehen und mit dem Kapitän sprechen. Damit ist das erste Kapitel beendet.



2. Kapitel

Am Ufer werden die Steine und das Schilf eingepackt. Jetzt zu den Tramps gehen; man versteckt sich hinter dem Baum und wirft die Steine in die Büsche. Anschließend begibt man sich zu Rafters Haus und nimmt die Wäsche von der Leine. In der Nähe des Hundes muß die Mütze zum Hund geworfen werden. Die Hundehütte sollte man zweimal anschauen, sonst passiert gar nichts; denn erst danach kann man ins Haus.

Im Haus der Rafters wird der Koffer, die Whiskey-Flasche und das Glas mitgenommen. Danach schlurfen Sie zum Weg. Die Büsche muß man auch zweimal anschauen; hier liegt nämlich ein Messer, das ebenfalls mitgenommen wird. Weiter in westliche Richtung zu Branshkys Lager. Im folgenden Gespräch gibt man die Antworten (3,1,3,1,2,3,2,1,3). Branshky hat sein Messer verloren, und er will seine Knallfrösche gegen eine Landkarte tauschen. Für den Whiskey erhalten Sie seinen Gürtel.

Anschließend läuft man zurück zur Hütte der Rafters. Die Kleider in den Koffer legen und diesen mit dem Gürtel schließen. Den Koffer auf den Vogelkäfig und auf die Luke klicken, so kommt man auf den Dachboden. Aus dem rechtem Schrank holen Sie eine Schachtel und schütten den Inhalt aus. Im mittleren Schrank ist ein Axtstiel und ein Lederbeutel zu finden. Aus der Tasche wird das Brot genommen und man verläßt den Dachboden. Im Zimmer den Kamin anschauen – wiederum zweimal. Den Schürhaken nehmen und erneut auf den Dachboden gehen. Unter dem rechten Schrank liegt ein Zettel, den man mit dem Schürhaken herauszieht. Dieser Zettel ist die Landkarte. Bei Branshky wird die Karte gegen die Knallfrösche getauscht. Jetzt muß man noch einmal zu Rafters Hütte gehen und das Schilf mit dem Messer zerschneiden.

Mit dem Schilfrohr wird der Käfig repariert. Das Brot in den Käfig legen und an die Wäscheleine hängen. So kann eine Dohle gefangen werden. Ans Ufer zurück, die Knallfrösche in den Lederbeutel packen und diesen der Dohle geben. Nach Tante Drolls Befreiung zum Anlegesteg gehen und die Trümmer wieder zweimal ansehen. Die dort liegende Axtklinge einstielen. Ein Brett aus dem Steg lösen, dieses auf die Stämme legen und dann auf die Stämme und den Steg schlagen.

3. Kapitel

Nach dem Gespräch (1,2,1,3,2,2,1,) wird man Butlers Farm betreten. Nachdem Sie eingelassen wurden, sprechen Sie mit Mrs. Butler (2,2,2). Zum Seiteneingang des Hauses laufen und dort das Holz mitnehmen. Am Hinterhof den Eimer mitnehmen. Im Hof füllt man den Eimer an der Wasserpumpe. Rauf auf den Mauervorsprung, das Wasser über den Spachtel gießen und diesen heraus ziehen. Den Eimer wieder füllen.

Im Haus nimmt man im Wohnzimmer die Waffen mit. Im Kinderzimmer aus dem Schrank Brief und Bücher nehmen, aus der Schublade die Socken und den Handschuh, aus der Kiste alles herausklauben. Den Drachen auf dem Schrank steckt man auch ein. In der Küche wird der Herd mit dem Handschuh geöffnet, und man findet ein Brot. Der Hängeschrank wird ebenfalls leergeräumt.

Die Schüssel vom Tisch aufsammeln und anschließend in den Keller gehen. Die Schaufel mitnehmen und die Kartoffeln in die leeren Fässer legen. Das nun sichtbare Geheimfach mit dem Korkenzieher öffnen und entleeren. Um an das Öl zu gelangen, wird das Wasser aus dem Eimer ins Faß geschüttet. Mit der Tasse schöpfen Sie dann das Öl ab. Das Seil wird von der Flasche abgemacht. Den Drachen auseinandernehmen und beide Seile miteinander verbinden. Die grüne Dose ausschütten, den Teig aus der Schüssel nehmen und das Schwefelpulver in die Schüssel tun. Die Socke wird aufgeribbelt und das entstandene Wollknäuel im Schnaps gebadet.

Man schneidet das Brot mit dem Messer auf und findet einen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel öffnen Sie den Seiteneingang und gehen auf das Dach. Das Öl auf die Winde gießen und sie betätigen. Mit der Schaufel wird der Misthaufen umgegraben, darunter befindet sich eine Falltür. Unter der Falltür ist eine Höhle, in der eine Hacke mitgenommen werden kann. An der nördlichen Wand zweimal hingucken,

dort entdecken Sie Salpeter; es kann mit dem Spachtel abgekratzt und in die Schüssel getan werden. Man geht wieder zurück zum Misthaufen und setzt die Hackenspitze auf die der Schaufel. Die jetzt entstandene Spitzhacke an dem hintersten Pfosten ansetzen und einen Holzpfahl lösen. Dieser wird als Stütze am Wagen gebraucht. In den Wohnraum gehen, den Leuchter nehmen und zerlegen. Die Kerze mit dem Streichholz anzünden. Das Papier und das Holz wird in den Kamin gelegt und mit der Kerze entflammt. Daraus entsteht Holzkohle, die man aus dem Kamin nimmt und in die Schüssel legt. Der Inhalt der Schüssel wird mit dem Spachtel umgerührt, dabei entsteht Schwarzpulver. Am Seiteneingang den Wagen reparieren. Jetzt muß man wieder auf das Dach; mit Kerze und dem Glasschirm ein Windlicht erstellen; die Kanone laden und das Dach verlassen.

4. Kapitel

Vor der Höhle zweimal den Steinhaufen betrachten, denn nur dann sieht man das Seil. An der Lore den Sand nehmen und zur Hütte gehen. Bohlen, Fackel und Brecheisen nehmen und die Fackel Winnetou geben. Die Hütte wird mit der Fackel ausgeleuchtet und man findet einen Haken. Zurück zur Lore und den Haken mit dem Seil und das Seil mit den Bohlen verbinden. Der daraus entstandene Flaschenzug hilft beim Aufheben der Lore. Die Lore wird in Fahrt gebracht, und man folgt ihr. Im Dynamitraum die mittlere Kiste zweimal mit dem Brecheisen bearbeiten und das Dynamit einpacken. Vor der Höhle steckt man das Dynamit in den Steinhaufen und entzündet es mit der Fackel.



Nach der Explosion vor die Höhle gehen. Vor Winnetou liegt ein Lederbeutel im Sand (kaum zu erkennen). Diesen mitnehmen und mit Sand füllen. In der Höhle wird zweimal auf den Boden und auf die Steintür geschaut. Mit Winnetou sprechen und den mittleren Balken versuchen anzuheben; nochmals mit Winnetou sprechen und die mittlere Platte anklicken. Im Zeremonienraum dann die linke Figur nehmen und ausschütten, den Sand in das Wandloch füllen und Beutel auf die linke Treppe legen. Das Gleiche macht man mit der rechten Treppe. Die beiden Eisen werden von den Säulen genommen und ineinander gesteckt. Die mittlere Treppe hinaufsteigen und die Kachel zweimal ansehen. Winnetou übersetzt die Inschrift. Die Sicheln mitnehmen und zum Totempfahl laufen.

Mit dem Schraubenschlüssel werden die Schrauben am Sockel des Totempfahles gelöst und man begibt sich wieder zurück in den Zeremonienraum. Die Platten in folgender Reihenfolge betreten: 2,4,3,6,5,1. Jetzt erscheint ein Schalter, der auf die Position 6 Uhr gestellt wird. Der Totempfahl wird mit Hilfe der Sicheln bestiegen, das Seil fixiert. Den Schalter auf 12 Uhr stellen und wieder zurück zum Totempfahl. Die kleine Figur benutzen Sie nun am Kopf (rechts). Die Treppe geht man hinunter ins Gewölbe. Hier die Kacheln mitnehmen, die Figuren aus dem Inventar miteinander verbinden und als Brücke über den Abgrund legen. Die Steintür wird mit Winnetous Hilfe geöffnet und die Kacheln zum Sichern benutzt. In der Schatzkammer nehmen Sie das Indianerbeil mit. Der Schatz wird angeklickt und Brinkhley erscheint. Nachdem Brinkhley den Schatz gestohlen hat, entleert man die Truhe und hackt der Figur die Nase ab. Die Tür wird mit der Nase verkeilt. Der Schalter im Zeremonienraum wird auf 9 Uhr gestellt und man geht vor die Höhle. Mit den gebogenen Eisen klettern Sie die Eisenleiter hoch. Auf dem Berg steckt man dann noch den Schlüssel in die Winde, und das Spiel ist zu Ende. (tw)

KOMPLETTLÖSUNG

Police Quest 4

Aktenzeichen XY ... gelöst

Stets auf der Suche nach dem richtigen Formular ist man bei Sierras neuem Polizistendrama »Police Quest 4«. Wir greifen Ihnen bei den notwendigen Ermittlungsarbeiten im steten Kampf gegen das Verbrechen und die Bürokratie unter die Arme.
Grundsätzlich sollten Sie mit jeder Person mehrmals sprechen und den Notizblock auf Personen und wichtige Gegenstände anwenden.

Mord in LA

Es ist nicht gerade angenehm, mitten in der Nacht an einen Tatort gerufen zu werden – besonders, wenn dieser im Zentrum des verrufensten Viertels von Los Angeles liegt. Natürlich machen Sie sich als gewissenhafter Ermittler erst einmal daran, alle anwesenden Personen – inklusive der anderen Polizisten – mehrmals zu befragen. Woodbury übergibt das Crime Scene Log. Sehr bald stellt sich heraus, daß es sich bei dem Toten um einen Kollegen namens Hickman handelt. Aus dem Kofferraum nimmt man den Koffer und geht zur Leiche, die nun näher betrachtet wird. Mit dem Notizblock klicken Sie den Zigarettenstummel sowie den toten Körper an. Mit der Kreide aus dem Koffer markieren Sie die Zigarette und das Opfer.
Anschließend entdeckt man im Abfallbehälter eine weitere Leiche. Ferner verdient der Graffiti-Schriftzug an der Wand Beachtung. Es ist sinnvoll, sich nochmals mit den Umstehenden zu unterhalten. Die neuen Beweise müssen erst von Chester fotografiert werden.

Montags-Blues

Nach ein paar Stunden flachen Schlafes ruft das Büro. Zunächst begrüßt man den Kollegen Hal Bottoms. Die nächste Herausforderung ist es, den richtigen Schreibtisch zu finden und anzuklicken. In der vergrößerten Ansicht entdecken Sie im Eingangskorb ein Memo, in welchem an eine anstehende Schießübung erinnert wird.
In der linken Schublade liegt eine Fotografie. Bei näherer Betrachtung erscheint das Wort »Gunner«.



In der rechten Schublade wartet das Formular 3.14 darauf, mit dem Notizblock in Kontakt zu kommen – wodurch es im Handumdrehen ausgefüllt ist. Das Formular 3.14 und das Crime Scene Log aus der letzten Nacht übergeben Sie an Hal.
Der Computer im Hintergrund gewährt den Zugriff auf Daten nach der Eingabe der ID-Nummer 612 von der Polizeimarke und des Passwortes »Gunner«. Unter dem Menüpunkt »Gang Information« sind Daten zu den Gang »Rude Boys Get Bail« enthalten, deren Graffiti Sie am Tatort entdeckt hatten.
Hinaus geht es aus dem Büro, mit dem Fahrstuhl in die Lobby und von dort ins Freie. Das Fernsehteam wird man durch einen Stoß mit dem Hand-Icon los. Im Leichenschauhaus wartet Sherry darauf, die Dienstmarke zu sehen. Russ freut sich immer über ein kleines Gespräch, doch das Hauptaugenmerk gilt dem Gerichtsmediziner Nobles, der zu verschiedenen Punkten Auskunft gibt. Mit dem Notizbuch wird die Leiche und der Doktor angeklickt. Im Vorraum liegen noch die persönlichen Sachen der beiden Mordopfer, die Sie vor dem Verlassen des Gebäudes mitnehmen.
An die Haustür der Hickmans klopft man an und spricht mit der kleinen Valerie. Im Wohnzimmer erhält Katherine die persönlichen Gegenstände ihres ermordeten Manns, woraufhin sie eine schußsichere Weste übergibt. Sobald Katherine auf Alkoholprobleme angesprochen wird, verläßt sie entsetzt den Raum. Jetzt ist es wichtig, mehrmals mit Valerie zu reden, die eine Wäschekammer erwähnt. In dieser hängt eine Jacke, der Sie ein Fläschchen mit Tabletten entnehmen.
Das nächste Ziel ist das Trainingsgelände der Akademie. Nach der Übergabe des 13-5-1-Formulars vom Tisch (damit auf sich selbst klicken, um es zu unterschreiben) an Bert und dem Anklicken von Bert mit der Brieftasche dürfen Sie die Munition und Ohrenschützer nehmen. Zur rechten Seite geht es in den Schießstand, wo nach Aufsetzen der Ohrenschützer das Training startet. Nun heißt es gut zielen und gegebenenfalls nachladen. Anschließend gibt man die Ohrenschützer an Bert zurück.
In South Central betreten Sie den Laden (links) und kaufen einen Apfel (von der Theke) und den Klebstoff (aus dem Ständer rechts). Mit der Geldbörse muß man bezahlen. Verlassen Sie den Laden, dann stoßen Sie nach einer Weile auf Jugendliche (links). Nachdem die Polizeimarke eingesetzt wurde, unterhält man sich mit ihnen.
In einer Wand des niedergebrannten Hauses stecken zahlreiche Kugeln, die mittels des Messers aus dem Koffer gelockert und in Plastikbeutel verpackt werden. Weiter geht es zum Tatort und von dort nach rechts. Das kleine Mädchen freut sich nicht nur über ein Gespräch, sondern besonders über den Apfel. Rechts davon befindet sich anschließend Mrs. Washington, die Mutter des toten Bobby. Nachdem sie die persönlichen Sachen von Bobby erhalten hat, wird sie befragt.
Zurück am Parker Center, dem Polizeihauptquartier, trägt man die Ausweiskarte, um hineinzugelangen. Im Keller (»B« im Fahrstuhl drücken) erhält Julie Chester den Klebstoff und die Pillen. Im 4. Stock geben Sie Teddy die eingesammelten Patronen – als »Shelf Storage« und kehren in den dritten Stock (eigenes Büro) zurück.
Sobald das Telefon klingelt, hebt man es mit dem Hand-Icon in der Schreibtisch-Ansicht ab. Anschließend speichert man das Spiel – es folgt eine Action-Szene – und fährt nach South Central.
An diesem Ort schwirren die Blauen Bohnen nur so durch die Gegend – daher ducken Sie sich sofort durch Anklicken des hinteren Teils des Autos. Mit der kugelsicheren Weste von Katherine ist man gegen die Schüsse gefeit. Mit dem Gehen-Icon wird zweimal der Kofferraum angeklickt und anschließend geöffnet. Die Schlüssel schließen zudem die Befestigung des Gewehrs auf. Im Inventar wird das Gewehr ausgewählt und auf die Bösewichter geschossen.

Dienstags-Dienst

Im Büro spricht man mit Hal Bottoms und entnimmt der rechten Schreibtischschublade das Formular 3.14, welches mit einem Notizbuchklick ausgefüllt und an Hal übergeben wird. Zunächst schauen Sie im Keller vorbei, wo die Dienstwaffe abzuholen ist.

Julie hat möglicherweise weitere interessante Informationen.
Am Haus von Yo Money wartet ein weiterer Tatort auf einen Klick mit dem Notizblock. Im Gestrüpp vor dem Gebäude liegt ein roter Schuh. Die Tür wird nach dem Anklopfen geöffnet und das Vorzeigen der Dienstmarke ermöglicht den Eintritt. Die Anwesenden werden verhört, wobei man auch den Schuh vorzeigt.
In der Gerichtsmedizin sprechen Sie über die neue Leiche und füllen im Parker Center ein weiteres 3.14-Formular aus, das an Hal geht. Im Computer stehen unter »Hate Crimes« Daten zu Walker, den Yo Money erwähnte. Weiter geht es zu Mrs. Washingtons Haus in South Central, wo LaSondra über eine seltsame Dame Auskunft gibt.
An die Tür von Dennis Walkers Haus wird geklopft und die Dienstmarke gezeigt. In der Wohnung geht das Gespräch weiter. Achtung! Speichern Sie unbedingt, bevor Sie das Radio anfassen. Danach kommt Dennis Freundin ins Zimmer und verübt einen Mordanschlag auf Sie. Mit der Waffe aus dem Inventar wird sie angeklickt und anschließend mehrmals mit ihr geredet. Mit den Handschellen erfolgt die Festnahme.
Im Parker Center tauschen Sie sich mit Mrs. Garcia aus und nehmen das Memo aus der Posteingangsbox des Schreibtisches, welches Sie lesen. Danach steht eine Fahrt zu den Hickmans an. Von dort geht es automatisch in eine Bar, wo man Brezeln aus der Schale nimmt und sich einfach eine Weile unterhält, bis man nach Hause geschickt wird.

Mörderischer Mittwoch

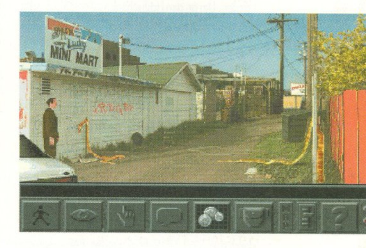
An diesem Mittwoch geschieht der nächste Mordanschlag im Rathaus (City Hall). Dennis Walker spricht Sie an und beginnt mit einem Angriff. Da hilft nur ein beherzter Griff zur Dienstwaffe (Dennis anklicken). Anschließend verhelfen zwei Überredungsversuche zum Erfolg (er kniet nieder) – ihm müssen nur noch Handschellen angelegt werden. Achtung: Alles sollte sehr schnell vor sich gehen; besonders die Handschellen müssen eiligst dem Inventar entnommen und auf Dennis' Hände geklickt werden.
Am Parker Center spricht man mit Hal Bottom, füllt das 3.14-Formular wie gehabt mit dem Notizbuch aus und gibt es an Hal.
Bei der Polizeiakademie nehmen Sie das grüne Formular aus dem Inventar, geben es dem Beamten und stecken die Munition und den Ohrenschutz ein. Der letztere wird am Schießstand aufgesetzt, die Pistole aktiviert und geschossen. Anschließend erhält der Officer den Ohrenschutz zurück.
Am Impound Lot zeigen Sie die Dienstmarke am Fenster vor und sprechen mit der Hofaufsicht, die den Code wissen will. Im Streifenwagen liegt ein wichtiger Zeitungsausschnitt (lesen!).
Im Leichenschauhaus redet man mit Sam. Angelangt im Griffith Park bekommt der Hund die Brezeln aus der Short Stop Bar zum Fraß vorgeworfen. An einem Baum hängt noch eine Polizeimarkierung. Dieser Baum wird näher betrachtet, mit dem Hand-Icon die Erde durchwühlt und der gefundene Knochen in einem Plastikbeutel aus dem Koffer verpackt. Sam im Leichenschauhaus weiß dazu sicher mehr und erhält den Knochen.
Als nächstes wird die Ecke »Hollywood and Vine« angesteuert, wo Sie den Mann auf der Straße verhören. Kommen Sie in den Bitty Kitty Club nicht herein, dann sollten Sie einen Blick auf den Zeitungsausschnitt werfen. Drinnen befragt man Electra (Dienstmarke zeigen) und konfrontiert sie mit dem roten Schuh. Sie verweist auf Barbie und erwartet, daß die Zigarette mit dem Feuerzeug von der Bar angezündet wird. Es ist Zeit, die Bar zu verlassen. Das Stück Spiegel von der Straße nimmt man an sich, der Besitzer von Ragin Records wird anschließend befragt, und danach im Kitty Club Barbie über den Schuh vernommen (nicht vergessen, die Dienstmarke zu zeigen). Am Leichenschauhaus hält sich nun ein Kamerateam auf.

Destruktiver Donnerstag

Im Leichenschauhaus gibt Sam Auskunft über die unbekannten Toten. Julie Chester im Parker Center ist ebenfalls redselig (Keller). Außerdem wartet Hal auf ein weiteres ausgefülltes 3.14-Formular. Sprechen Sie jetzt mit Lieutenant Block (Tür anklicken). Am Impound Lot muß die Dienstmarke vorgezeigt und der Aufsicht abermals das Code-Wort genannt werden. Eine Befragung folgt; anschließend notieren Sie das Nummernschild: E2BSY669.
Im Computer des Büros enthält das DMV-Menü Informationen zu dem Fahrzeug und einen Verweis auf den Gesundheitsdienst. Nora vom Social Services-Büro ist nach einem Blick auf die Dienstmarke gesprächsbereit. Im Büro von Luella Parker untersuchen Sie den Tisch, beschlagnahmen die Akten und das Tonband und reden erneut mit Nora. Notieren Sie im Inventar die Namen aus den Akten.
Der Besitzer von Ragin Records erhält das Tonband (Hollywood and Vine); als Gegenleistung wählen Sie den Trommelstab von der Ladentheke aus und befragen dann noch nebenan in der Bar Barbie über Luella Parker.
Das »3rd Eye Theater« ist der folgende Schauplatz. Hier folgt zunächst Routine (Dienstausweis dem Mann im Kartenschalter zeigen), durch die Türen in die Lobby marschieren und Mitchell Thurman über Luella aushorchen. Tun Sie ihm den Gefallen und trinken Sie den Tee. Danach begibt man sich in den Kinosaal. Nach der Filmsequenz fahren Sie zum niedergebrannten Haus in South Central, wo ein Stück Seil bei dem abgestellten Kram versteckt ist. Mit diesem klicken Sie den Hund im Griffith Park an und ab geht die Post.

Tödlicher Nachmittag

Gerade sehen Sie noch, wie der Hund in einer Tür verschwindet. Mit dem Brecheisen aus dem Koffer wird die Tür geöffnet – die Taschenlampe (Koffer) sorgt dann für das notwendige Licht. Eine Tür taucht nach ein wenig Suchen im Lichtkegel auf. Mit dem Messer aus dem Koffer ist das Schloß schnell geknackt. Im Treppenhaus bastelt man sich mit dem Klebstoff, dem Trommelstab und dem Spiegel eine



Gerätschaft, mit der Sie durch den Türspalt spähen. Sobald alles frei ist, geht es weiter in die Küche. Im Kühlschrank befindet sich eine kleine Überraschung. Bei der Erkundung der Räumlichkeiten blockiert der Hund den Weg – mit Hickmans Pillen ist auch dies kein Problem, und der Hund entschlummert friedlich. Im Zimmer am Ende des Flurs öffnen Sie den Schrank, schieben den Teppich beiseite und klappen die Falltür auf. Durch die Tür am Ende des Lagerraums gelangt man in den Kinosaal. Der Ausgang hinten führt in die Lobby. Auf der Vitrine stehen drei Getränkedosen. Nimmt man die rechte und manipuliert sie mit dem Hand-Icon, so findet man einen Schlüssel. Dieser Schlüssel öffnet die Tür rechts von der Leinwand im Zuschauerraum.
Nach dem Gebrauch der Taschenlampe ist ein Faustschlag des Psychopathen unausweichlich. Sie landen zusammen mit dem Hund in einem Raum. Das aufmerksame Tier folgt dem hier herumliegenden Ball, wenn dieser aus dem Fenster geworfen wird. Im Kühlschrank liegt noch immer der Kopf, in dessen Mund sich ein Feuerzeug befindet. Das Schränkchen im Bad verbirgt eine Spraydose, die sich durch das Feuerzeug in eine Fackel verwandelt. Dies – sowie ein letztes Speichern des Spielstands – ist die geeignete Vorbereitung, um den Raum am Ende des Ganges zu betreten und dem Psychopathen den Garaus zu machen. (tw)

KOMPLETTLÖSUNG GOBLINS 3

EIN HERZ FÜR KOBOLDE

Coktel Vision hat den Schwierigkeitsgrad beim dritten Teil seiner Goblins-Abenteuer weiter angezogen – doch wir haben für Sie die Erlösung.

Hut ab vor Tobias Banschbach aus Aalen – wo selbst hartgesottene Spieler verzagten, blieb er am Ball und knobelte sich durch Goblins 3 hindurch. Die Früchte dieser Arbeit können Sie mit dem Abdruck seines Lösungsweges genießen.

Luftschiff

Um mit dem Faß das Schiff zu verlassen, muß man zuerst den Golfschläger einstecken. Man löst den Knoten, so daß der Papagei in der Flasche heruntergelassen wird. Mit dem Schläger zertrümmern Sie die Flasche. In der Kiste (durchsuchen) liegt Pfeffer und ein »Abfluß-Boy«. Mit dem Abflußreiniger befreit man Chump endgültig. Die Schraube mit dem Ecu abschrauben und den Haken an die Schlinge hängen. Um an den Haifischzahn zu gelangen, stellt sich Blount auf die Hand vorne am Schiff. Wenn man jetzt Chump auf die Bodenplatte stellt,wird Blount neben den Zahn geschleudert. Nun zieht Chump an dem Gewicht und Blount nimmt den Regenschirm. Den Regenschirm in die Öffnung im Faß stecken und den Strick mit dem Zahn durchschneiden.

Götzenbild

Hier muß man alle 7 Wachen ausschalten, um an Wynonna heranzukommen. Den Schirm spannen Sie über dem linken Heißluftloch auf und können so durch den Spalt mit Wynonna reden. Bevor man die Wachen beseitigt, sollte man erst mit ihnen reden. Die ersten beiden Wachen (Herkules und Gromelon) benutzen Sie einfach als Golfball (mit dem Schläger weghauen). Makistus gibt man den ECU, und wenn dieser nicht aufpaßt, brät man ihm eins mit dem Golfschläger über. Ebenfalls mit dem Golfschläger zerkleinert man den Keks im Helm und flößt dies Banzai von hinten ein. Wenn er sich kratzt, den Golfschläger benutzen.

Kendo gibt man die künstliche Hand und den Golfschläger. Das Schild auf den Ast setzen und den Pfeffer wiederum von hinten auf Zembla streuen. Chump soll Django die Zunge zeigen und Blount muß dann die Zunge von Django langziehen. Mit der kaputten Leiter repariert man den Knüppel. Dann lenkt Chump Punky ab, so daß Blount ihm den Stein auf den Kopf werfen kann.

Tod

Um wieder aufzuwachen, muß man drei Irrlichter in die Bowlenschüssel bringen und diese zum Platzen bringen. Sie suchen Streichhölzer und entzünden sie an einer rauhen Zone. Die Sense wird abgebrochen und der Löffel genommen. Mit der Sense bricht man die Irrlichterhöhlen auf. Um dem Clown die Brille abnehmen zu können, muß ihm erst die Wasserspritze abgeschnitten werden. Dem Totenkopf die Brille aufsetzen und den Schädel öffnen, schließen und wieder öffnen – so bekommt man das blaue Irrlicht. Das Blut mit dem Löffel abkratzen und in die Piratenflasche geben. Dann das Holzbein ein bißchen verkokeln, aber sofort wieder Wasser draufspritzen. Nun können Sie die Farbe des Raumes verändern, indem Sie die Irrlichter in die Schüssel geben. Als erstes im grünen Licht den Korken von der Skeletthand nehmen. Die Flasche auf den Sockel stellen und den Korken drauf, jetzt hat man das rote Irrlicht. Im gelben Licht den Knopf in der Schrift drücken und den Spiegel nehmen. Im violetten Licht, also blau und rot in die Lichtkugel, setzt man dem violetten Spektrum die Nasenbrille auf. Im roten Licht erscheint ein Vampir mit nur einem Zahn. Die Sichel als zweiten Zahn benutzen. Im grünen Licht den Spiegel auf die Hand setzen, dann alle Lichter in die Lichtkugel geben.

Landschaft

Hier muß man dem Drachen die Erinnerung zurückgeben. Blount nimmt den Dolmen und den behauenen Stein. Über die Drachenfalle kommen Sie zu einem Gespräch mit dem König und der Prinzessin. Den Ritter befreit man, indem das Dolmen auf die Dornen gelegt wird und bekommt von ihm das Memorum. Den Heuhaufen benutzen Sie als Schwamm und löschen so das Feuer. An das Fleisch aus der Drachenfalle gelangen Sie mit der Gabel. Anschließend gibt man das Memorum ins Becken, plaziert den ECU im Ohr und steckt die Gabel auf die Nase des Totenkopfes. Weil das Fleisch noch zu fad ist, müssen wir es erst einmal würzen. Dazu gehen wir in die Herberge.

Herberge

Außer das Fleisch zu würzen, muß Blount hier auch noch die verlorene Banknote des Kapitäns bei Othello holen. Durch den Riß kriechen und ein Stück Zucker einstecken. Den Löffel benutzt man als Katapult (am Stein) und stellt Chump darauf. Danach wirft Blount den Zucker auf den Löffel. Sobald Chump in den Pfeffer niest, hält Blount das Fleisch in den Pfeffernebel. Wenn man Chump auf die Hand des Kunden setzt und Blount dem Kunden ein Stück Zucker anbietet, erhält man automatisch eine Leine.

Um zu Othello gelangen zu können, befestigt man den Abfluß-Boy am Sockel seines Käfigs und bindet die Leine daran. Aber bevor Sie zu Othello hochklettern, sollten Sie erst das Würzfleisch (draußen auf dem Land) auf die Gabel setzen und sich seinen ECU holen. Wenn man Othello den ECU gibt, erhält man dafür den Schlüssel für seine Tür. Den Drachen stecken Sie dann in die offene Tür und bekommen die gesuchte Banknote, die gleich dem Kapitän weitergegeben wird. Den behauenen Stein reicht man Korin. Als Dank dürfen Sie Wynonna in dem magischen Knauf von Korins Degen suchen.

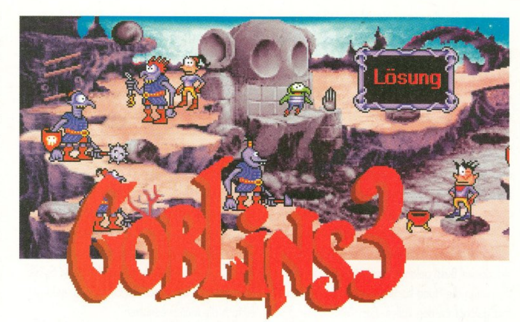
Festung

Um den Labyrinthschlüssel zu erhalten, muß Wynonna den Turm von Fourbalus zerstören. Von dem Biest holt sich Wynonna erst einmal Zündschnur und aus dem Pulverfaß ein bißchen Schwarzpulver. Den Feuerstein und einen neuen Gefährten bekommt man, wenn das Stöckchen mit dem Feuerstein benutzt wird. Den Helm löst man ebenfalls mit dem Stock vom Schädel. Die Panflöte vom Inka zerschneiden Sie mit dem Feuerstein. Die Rinde wird ebenfalls mit dem Feuerstein angeritzt und der Leim in den Helm gefüllt. Um kleine Dynamitstangen zu bekommen, nimmt man ein kurzes Rohr, füllt es mit Pulver und versieht es mit einer Zündschnur.

Das Dynamit wird entzündet, indem der Feuerstein am Steinkopf gerieben wird. Dann sucht man sich ein Ziel am Turm: Zuerst den Backstein, dann den Balken. Jetzt gibt man dem Dynamit noch ein bißchen Leim dazu und sprengt damit die Tür und die Mauer in die Luft.Aber für den Rest reichen kleine Dynamitstangen nicht mehr aus, also muß man sich grössere besorgen. Ein kleines Rohrstück mit dem Feuerstein bearbeiten, um eine Flöte zu bekommen und den Inka damit spielen lassen. Ooya springt dann auf den Vogel und kommt so an seine Zaubertasche. Den Felsen sprengen wir mit Dynamit. Ooya lässt den Bambus wachsen und Wynonna nimmt sich die großen Rohrstücke.

Mit den Rohrstücken macht sie wieder eine explosive Ladung fertig und sprengt damit das Fenster am Turm. Leider ist Wynonna jetzt die Zündschnur aus-

gegangen. Das ist nicht schlimm, denn Ooya lässt dem Schädel Haare wachsen, die Wynonna als Zündschnur benutzen kann und damit das Gitter wegsprengt. Als »Dank« daß man ihm seinen Turm zerstört hat, verzaubert Fourbalus Wynonna in einen Schmetterling. Blount und Chump machen sich jetzt auf den Weg in die Stadt. Doch zuvor tauscht Blount seinen ECU zurück.



Stadt, Laden und Labor

Hier muß man drei Zaubertränke herstellen. Zuerst in den Laden gehen; dem Gemüsehändler gibt man den ECU und dann den Brief. Vom Schrank holen wir das Boa-Boa-Ei und den Schlüssel. Jetzt verwandelt sich Blount in Wer-Blount, indem die Mondlampe mit dem Schlüssel geöffnet wird. Den oberen Schrank umwerfen und vom Wandbrett daraufspringen.

Aus der Öffnung kommt ein Hammer ans Tageslicht.Mit dem Hammer die Truhe einschlagen und die Lockflöte nehmen. Den Gemüsehändler ebenfalls mit dem Hammer ins Land der Träume schicken. Wir springen auf den Diwan und anschließend auf die Sprungfeder. Der Hammer wird mit dem Knulch benutzt, Horn und Spaghetti aufgesammelt, Chump aus dem Topf befreit. Im Laden kann erst einmal nichts mehr getan werden, also gehen wir ins Labor (zweimal klingeln), um einen Helfer zu erhalten. Doch vorher reden wir in der Stadt mit der Oma und flicken das Loch in ihrem Dach mit dem Regenschirm. Als Dank bekommen Sie eine Wärmeflasche.

Im Labor brütet man das Boa-Boa-Ei mit der Wärmeflasche aus. Doch das Küken ist noch zu klein, also stellen Sie Wuchselixir her und flößen es ihm ein. Im Zauberbuch rechts findet man die Rezepte für die einzelnen Elixire (außer für's Fliegelixir).

Wuchselixir: Eierschalen im Mörser zerkleinern,Spaghetti im Kocher kochen, Knulchhorn im Aschenbecher verbrennen, anschließend alle drei Zutaten in den Mischer geben und anschalten.

Das Wuchselixir wird dem Küken verabreicht. Anschließend erneut Wuchselixir hergestellt und in die rechte Hand genommen (festhalten); mit der linken Hand das Labor verlassen und in den Laden gehen.

Während Wer-Blount den Schrank hochhebt, holt Fulbert die Seife. Fulbert drückt auch den Knopf. Dann springt Wer-Blount mit dem Hammer in die Falltür. Schließlich gehen wir wieder in die Stadt.

Das Boucassier-Ei brüten Sie mit der Wärmeflasche aus und geben dem Küken Wuchselixir. Knosüe und den jungen Trieb ebenfalls mit Wuchselixir begießen, damit Fulbert klettern kann. Fulbert zieht am Hebel und Blount steigt auf die Kugel – jetzt wieder am Hebel ziehen. Um Sohle zu holen benutzt man Fulbert als Brücke. Fulbert klettert auf den Florianstengel und erschreckt die Frau. So bekommt man den Liebesbrief, den man vor den Spiegel hält, und eine Florianblüte. Zurück geht's wieder ins Labor.

Speedelixir: Schuhsohle kochen, Florianblüte destillieren, Krokomutknochen im Mörser zerkleinern, alles in den Mischer geben. Elixir in eine Flasche gießen und in die Stadt gehen. Fulbert als Brücke benutzen, um an die Glocke zu kommen. Speedelixir einnehmen und unter der Glocke die Lockflöte spielen. Fulbert eine Brücke bauen lassen und Jeff, dem Boucassier, auf die Schulter klopfen. Sofort zur Feder rennen und sie nehmen. Nochmals eine Florianblüte holen und dann ins Labor gehen.

Bummelixir (kann man herstellen, braucht man aber nicht): Florian destillieren, zerkleinerte Eierschalen und Schuhsohle zuerst in den Mischer und dann in eine Flasch geben.

Fliegelixir: Feder im Aschenbecher verbrennen, um Lachtränen zu erhalten, Memorum destillieren. Um Seifenblase herzustellen gibt man Wasser in die Schüssel und taucht Seife ein. Ventilator mit ECU in Gang setzen, Schlüssel in Seifenwasser tauchen und vor den Ventilator halten. Federasche und Lachtränen in den Mischer geben, dann in die Flasche füllen.

Wolken

Mit Blasebalg einen Ballon herstellen. Wenn der Ballon bei Ooya ist, draufspringen. Ooya zieht am Büschel – die Angelleine mit dem Golfschläger und die Wolke am linken Bildrand mit der Angel holen. Ooya mit dem Ballon eine Station weiter bringen, und den Stein zu einer Brücke zaubern. Das Messer holen und die Gondel mit den Säcken vom rechten Bildrand so in Stellung bringen, daß die Gondel genau über der Ziege steht. Dann mit dem Messer einen Ballastsack abschneiden, damit die Ziege außer Gefecht gesetzt ist. Jetzt geht man erst mal zum Foliander.

Kolossus

Ooya auf die Schippe stellen, damit er auf das Katapult gelangt. Anschließend stellt Blount an der Katapultkontrolle das Katapult so, daß Ooya die vorderste Stellung einnimmt. Dann läßt man Blount durchs Fernrohr schauen, worauf Ooya zum Käse katapultiert wird. Ooya zaubert aus dem Käse einen Wurm. Den Wurm muß Blount mit der gleichen Katapultaktion holen, nur schickt Ooya jetzt beim Bild über dem Kolossus ein Schiff los. Den Wurm benutzt Blount als Köder für seine Angel. Den Helm nimmt der Kolossus erst ab, wenn Sie einen Stein auf das Katapult legen, es in die hinterste Stellung bringt und Blount durchs Fernrohr schauen läßt. Jetzt macht man erst nochmals einen kleinen Abstecher ins Wolkenland. Im Wolkenloch angelt sich Blount einen Sägefisch. Dann einen Ballon aufblasen und Ooya genau vor dem Riesen auf den Ballon springen lassen. Blount sticht mit dem Messer in die Wolke, der Riese niest und Ooya gelangt dadurch zur Geysir-Insel. Ooya auf den oberen Geysir-Hügel stellen und den unteren zuheben.

Ooya über dem Frosch in Stellung bringen, Blount schneidet einen Ballastsack ab und Ooya kann in die Gondel steigen. Dann die Gondel solange mit Ballastsäcken füllen, bis Ooya aufs Eis kann. Mit dem Fernrohr (das man sich mit der Angel beim Kolossus geholt hat) schaut sich Blount den Fleck im Eis erst einmal genauer an. Ooya befreit Bussi aus dem Eis, die uns zum Dank ein Stückchen begleiten will.

Wieder beim Kolossus sägt Blount mit dem Sägefisch die Säule durch.Jetzt zeigt Ooya was er kann und zaubert den Schatten von Blount los. Schatten-Blount setzt dem Kolossus Bussi ins Gesicht.

Gesicht

Wenn Bussi den Zahn aufmacht bekommt sie einen Zahnstocher. Den Zahnstocher benutzt Bussi am Auge. Wenn nun Bussi durchs linke Ohr kriecht,

kommt ein Sandkorn zum Vorschein. Weiter geht's zum Nasenhaar – dann das Sandkorn auf die Träne kicken. Doch eine hartnäckige Flohfammilie versperrt den Weg zum Sandkorn. Die verscheucht Bussi einfach nacheinander mit dem Zahnstocher. Jetzt rutschen wir auf der Träne zum Sandkorn.
Wieder beim Kolossus nimmt Schatten-Blount das Sandkorn. Mit dem Messer öffnet er die Bauchluke vom Roboter. Schließlich zerstört er das Katapult, indem er das Sandkorn ins Getriebe wirft und es in Gang setzt. Das Getriebe setzt Schatten-Blount in die Höhlung des Roboters. Nun entnimmt er ihm das Flöckchen Pollen und wirft es dem Kolossus ins Gesicht. Wieder bei Bussi gelandet, springt er auf die Nase, und wenn die Hand kommt, zurück auf die Nase, und gelangt an den Pollen. Den Zahnstocher plaziert Bussi im Nasenloch und steckt den Pollen ins rechte Ohr. Da dieser noch zu groß ist, hüpft Bussi auf den Kragen.

Königin

Fulbert klettert auf den Kerzenhalter und wirft die Kerze um. Wer-Blount redet mit Xina und setzt ihren Leibwächter mit dem Hammer außer Gefecht. Wenn Wer-Blount Xina küßt, kann er gleich danach den Zauberstab ergattern. Jetzt gehen beide durch die rechte Tür und kommen links oben wieder zum Vorschein. Bevor man nun weiterspielt, sollte man unbedingt abspeichern, denn die Brille gibt's nur einmal! Fulbert klettert die Säulenreihe hoch, dann muß sofort Wer-Blount versuchen, die Brille in die Hände zu bekommen, und während er damit herumfuchtelt, läuft Fulbert so schnell er kann außenherum und stellt sich auf die Bodenplatte unter Wer-Blount. So kommt die Brille heil am Boden an, da Sie ohne Brille nicht an die Zwiebel kommen.
An den Fenchel und an den Topf kommt Wer-Blount nur, wenn sich Fulbert auf das Gericht setzt und Wer-Blount am Gemüse riecht, denn dadurch bringt Fulbert einen Kronleuchter zum schwingen. Jetzt springt Wer-Blount auf den anderen Leuchter und kommt so an den Fenchel. Nun sollte man besser abspeichern, da Wer-Blount die Kerze auf einen Kerzenhalter setzt und sie mit dem Zauberstab anzündet. Ziel ist es, daß der Schatten seinen Spruch in der richtigen Satzfolge, von Anfang bis Ende, spricht und sich der Brunnen öffnet. Die Öffnung führt zum König!

König

Damit Blount sich frei bewegen kann, gibt er dem König die Hand aus dem Inventar als Geschenk. Bei der Wache mit der Axt wendet man die Zwiebel an und klaut die Axt. Den Fenchel gibt man Fil. Die Pistole erhält Tibo, der Sohn des Königs. Nun klettert Fulbert an der Lanze hoch und bringt den Kronleuchter ins Schwingen, dann springt Blount auf den anderen Leuchter und kommt so an den Käfig. Bei den Kronleuchtern müssen Sie nur das richtige Timing haben, damit es klappt. Nachdem man mit dem Schmetterling geredet hat, nimmt sich Blount einen Teller. Blount gibt den Zauberstab dem Hofnarr, währendessen jagt Fulbert eine Schabe aus ihrem Loch. Wenn der König nach der Schabe schlägt, gibt Blount dem Hofnarr den Teller. Jetzt schnell den Pantoffel holen! Mit dem Hofnarr reden, bis er den Zauberstab wieder herausrückt. Nun kommen wieder die Kerzen dran, damit sich der Brunnen wieder öffnet (vorher abspeichern und Satzfolge beachten). Um durch die Öffnung zu gelangen, einfach die Münze benutzen.
Wieder bei der Königin geht Wer-Blount zum Topf über dem Kamin und gibt die Axt hinein. Dann muß sich Wer-Blount in der Feuerstelle verstecken, damit der Koch im Topf die Axt auf die Katze werfen kann, doch bevor der Koch wirft, schlängelt sich Fulbert am Kerzenhalter hoch und schubst den Skelettkopf herunter. So durchtrennt die Axt die Schnur, an der der Schädel hängt. Den Pantoffel vom König erhält Xina. Den Schädel von Xina gibt man dem König und verläßt den Thronsaal nach draußen.

Schachbrett und Buch

Beim Schachbrett kann man jetzt erst einmal noch nichts machen, deshalb geht man durch's Fernrohr zum Buch. Wenn Wer-Blount hier ein paarmal auf dem Geometriebuch rumhüpft, fallen die Pfeile ab. Soblad Fulbert den Staub aufwirbelt, und Wer-Blount am Staubnebel riecht, niest er so stark, daß es alle Ziffern vom Blatt fegt. Natürlich die Ziffern und den Pinsel einsammeln. Um an die 9 zu kommen, stellt man einfach Wer-Blount vor die Spinne und läßt Fulbert die Mondlandschaft verdecken. Die 6 hängt an einem Haken links neben dem Bild. Jetzt fehlt nur noch die 8. Man bekommt sie, indem man sie mit dem Zirkel, den man im Buch der Bildhauerei findet, auf ein leeres Blatt Papier zeichnet. Auf Seite eins des Buches klickt man das Astloch an, in dem ein Bogenschütze wohnt, der keine Pfeile mehr hat. Ihm gibt man die Pfeile, und schon hat man einen Schützen für das Schachspiel.
Dem Ritter auf Seite zwei malt man einen längeren Weg, damit Wer-Blount ihn versteht. Tinte für den Weg bekommt man, indem alle Zahlen außer der 0 ins Tintenfaß gegeben werden und der Pinsel darin eintaucht. Dem Reiter fehlt noch ein Pferd – auch dieses besorgen wir. Also nimmt Wer-Blount das Pferd, das neben dem Spinnenetz steht, und läßt den Ritter daraufhüpfen. In dem Lehrbuch für Zeichner findet man ein Stück Kreide. Wenn Wer-Blount Schwierigkeiten hat bis nach oben zu kommen, benutzt man einfach Fulbert, um die Spinne abzulenken. Den ECU gebrauchen Sie als viertes Rad am Karren und zeichnen einen Ochsen mit der Tinte. Vom Karren einen Marmorblock nehmen, das Lineal mit der Axt zerschlagen und einen Holzblock greifen. Zum Schluß holt man sich noch die Mandoline von Seite drei des Buches. Man kriegt sie, wenn man zweimal hintereinander einen Sänger an die Hauswand malt. Jetzt geht's auf zum Schachspiel.
Bevor das Spiel beginnen kann, muß man sich zwei Schachfiguren aus Holz und Marmor basteln. Die Skizzen auf dem Holz mit der Kreide und auf Marmor mit dem Zirkel zeichnen. Hammer und Meißel auf Marmor verwenden und den Hammer und das Messer auf dem Holz einsetzten. Die beiden Rohfiguren in Farbe tauchen und mit Tinte ausmalen. Jetzt jongliert man mit den Bällen um das Schwein aufzubrechen und wirft den ECU hinein. Um die Maus zu lähmen spielt man einfach die Mandoline falsch herum. Danach benutzt man die Maus, um die Anstandsdame vom Schachbrett zu vertreiben, denn wenn sie im Spiel ist, dann hat man so gut wie keine Chance, aber dafür setzten Sie die beiden fehlenden Spielfiguren aufs Brett und das Spiel beginnt.
Jetzt kommt einer der schwierigsten Teile des ganzen Spiels. Man muß das Schachspiel gewinnen, indem man die Prinzessin verführt (mit dem Liebhaber) und den König ausschaltet (mit dem Mörder). Doch zunächst zur Verführung der Prinzessin: Sie stellen den Bogenschützen so auf, daß er einen Lanzenknecht mit einem Pfeil erwischt (diagonal vom unteren Knecht). Den anderen Knecht beseitigen Sie mit der gleichen Taktik (auf den Platz des Reiters stellen). Außerdem schießt der Schütze den Schlüssel vom Turm herunter. Den Liebhaber stellt man jetzt auf das Feld mit der Mandoline und den Mörder auf das Feld mit dem Hebel, woraufhin der Henker verschwindet. Jetzt gibt man dem Liebhaber die kleine Mandoline. Nun geht es auf das Feld mit dem Schlüssel, und schon ist die Prinzessin verführt.
Den Reiter auf das gelbe Quadrat links vom König stellen. Schützen auf das grüne Quadrat über der großen Mandoline rechts vom unteren Schlangenquadrat stellen. Den Mörder auf dem Feld mit der Axt positionieren.

Spiegel und Gehirn

Blount verwandelt das Ei im Zeitenspiegel in ein Küken und gibt dieses durch den Durchgang zu Spiegel-Blount, der es im Magerspiegel zum Magerküken macht. Blount plaziert es an der kleinen Nadel. Jetzt verwandelt man das Magerküken in ein Mastküken und benutzt es mit der grossen Nadel. Bei den Spiegeln kann man vorerst nichts mehr machen; also in

Richtung Gehirn gehen.

Zuerst den Kasten an der Vitrine einschlagen. Den Knopf drücken, bis das Bild von Kolossus erscheint. Wer-Blount schlägt ihm dann das Sandkorn aus dem Auge. Jetzt stellt man die Weiche so ein, daß die beiden an den Rand des Visionensees gelangen. Nachdem Wer-Blount darin gebadet hat, wirft Blount das Sandkorn hinein. Um an die Lockflöte zu gelangen, läßt man die Blase mit der Nervenenergiebahn zerplatzen. Dann stellt Wer-Blount die Weiche so ein, daß sie in Richtung Fisch zeigt, also in Mittelstellung. Nun springt Wer-Blount in den Wagen und fährt los. Leider kann Wer-Blount keine Gegenstände aufnehmen, also muß man das Ganze wiederholen, nur daß sich jetzt Blount an den Fisch hängt. Die Pflanze mit Wuchselixir hochpäppeln und Fulbert daraufsetzen. Dann die Drachenlockpfeife auf den Gehöhrgang einsetzen. Dem kleinen Drachen einen Schluck Wuchselixir geben. Wenn man die Lockflöte jetzt auf die Palisade anwendet, hat man plötzlich einen freien Weg.

Der Schlüssel für die Schatulle liegt in der Traumpfütze, die der Drache einfach verdampfen läßt (Lockflöte benutzen). Schließlich besorgt man sich ein Masthuhn bei den Spiegeln. Dann setzt sich Blount auf den Drachen, und läßt das Masthuhn die Körner aufpicken, bis nur noch das Irrsinnskorn übrigbleibt. Die Arbeit am Gehirn ist getan, also auf zu den Spiegeln. Wenn man hier das Irrsinnskorn auf den Dämonen wirft, dann erhält Spiegel-Blount eine Häßlichkeitslotion. Man benutzt nur noch die Schönheits-Lotion mit Blount im Schönheitsspiegel und das Häßlichkeitspräpparat mit Spiegel-Blount auf dem Häßlichkeitsspiegel.

Gottheiten

In der letzten Welt muß Wer-Blount die beiden göttlichen Pole versöhnen. Wenn Wer-Blount mit dem positiven Pol der Gottheit spricht, gelangt er an einen Zeitfaden.

Die Palisade beseitigt man mit der Axt und die Mauer mit dem Hammer. Jetzt alle beide Hände gleichzeitig an der Kette ziehen lassen. Wenn das Becken leer ist, auf die Kette springen, um die heilige Partitur zu bekommen. Die heilige Partitur in die Bitterquelle werfen. Dann zuerst die linke, danach die rechte Klingel benutzen. Wenn beide Hände an der Kette sind, ziehen und ins Becken springen. Die gelbe Partitur auf das Pult des Ex-Engels und die rote auf das des Dämons legen. Dann läßt man alle beide ihre Partituren spielen (beim Dämon mit Hammer auf die Wolke, beim Engel den ECU benutzen), und wirft den Zeitfaden über die beiden Noten. Beide Hände rausklingeln, so daß die Noten zu einer einzigen verschmelzen – das war's! (tw)

Rebel Assault

Zunächst eine kleine Navigationshilfe für den Flug durch das Höhlen-Labyrinth des Eisplaneten – nehmen Sie zweimal die linke, dann die rechte und wiederum zweimal die linke Abzweigung, um ins Freie zu gelangen.

Axel Stolz aus Meerbusch hat zudem den Cheat-Modus herausgefunden, für den er sich über »SimCity 2000« freuen wird:

Nach der Joystick-Kalibrierung kommt das LucasArts-Logo auf den Bildschirm geflogen. In diesem Moment benutzt man den Joystick wie folgt: hoch und Feuer drücken, runter & Feuer, links & Feuer, rechts & Feuer. Der Feuerknopf wird also jeweils zusammen mit der Richtung gedrückt. Anschließend erklingt ein Sample – von nun an können Sie die aufgeführten Tasten zur Beeinflussung des Spieles nutzen:

Tasten 1-9: Springe zu Kapitel 1-9
Tasten A-F: Springe zu Kapitel 10-15
Taste Z: Beende laufendes Spiel
Taste +: Repariere Beschädigungen/Heile Rookie One
Taste -: Beschädige Raumschiff / Verletze Rookie One
ESC-Taste: Nächster Level

Jurassic Park

Die Jurassic-Park-Codes unterscheiden sich leider von Computer zu Computer. Aber Marko Pusch aus Königsfeld hat herausgefunden, wie man sie einfach berechnet. Dazu muß man jedoch unbedingt mindestens den ersten Level durchgespielt haben, um an den ersten Levelcode zu kommen. Nun nehmen Sie dessen letzte drei Zeichen und setzten diese in die unten aufgeführte Tabelle anstelle von »+++« ein. Ein Beispiel zur Verdeutlichung:

- Ihr erster Levelcode ist z.B. »B14A5D84«
- Die letzten drei Zeichen »D84« bei »+++« in der Tabelle einsetzen; heraus kommt »0377DD84« für den 4. Level etc.

LEVEL	LEVELCODE
2 – Triceratops	B14A5+++
3 – Stegosaurus	3B5FB+++
4 – Callimus	0377D+++
5 – Terminal	–
6 – Pterodom	0179D+++
7 – Brachiosaurus	607AF+++
8 – Besucherzentrum	EB8FD+++
9 – Versorgungsbunker	8B8FF+++
10 – Höhlensystem 1	AB901+++
11 – Höhlensystem 2	4B903+++

Terminator Rampage

Von Gregor Schnee aus Groß-Umstad stammen die folgenden Tips und Koordinatenangaben zum 3D-Ballerspiel.

ALLGEMEINE TIPS:

- Waffenwahl: Bei größeren Gegner-Scharen ist die Schrotflinte bzw. der Granatenwerfer nicht zu empfehlen, da man beim Nachladen ein gutes Ziel bietet. Sobald die Plasma-Kanone zur Verfügung steht (Im 15.Level befinden sich die letzten Bauteile), sollte sie auch kräftig genutzt werden; dabei ist im späteren Spielverlauf die Einstellung 150 für die Meta-Borgs und 200 für die Meta-Guards ideal. Jeweils zwei Schuß setzen den Gegner außer Gefecht, und der dritte terminiert ihn.
- Es lohnt sich, vor Abzweigungen o.ä. ein paar Sekunden zu verharren, meistens verläßt ein Gegner seine Deckung und kann bequem zerstört werden.
- Ungefähr ab dem 10. Level öffnen die Infiltratoren/Terminatoren manchmal auch Türen. Hier empfiehlt sich folgende Methode: Tür öffnen, Aufmerksamkeit erregen, zur Seite treten, nachkommende Gegner »herzlich« empfangen.
- Spätestens ab dem 17.Level ist Wachsamkeit gefragt, denn die anfangs gemächlichen Gegner werden mit jeder Etage aktiver.
- Werden erforschte Level erneut betreten, liegen alle Gegenstände wieder an ihrem alten Platz.
- Bei zu flinken Gegnern läßt sich durch Heraufsetzen des Detailgrades und/oder der Beleuchtung etwas Linderung verschaffen (sofern das Spiel nicht zur Slideshow mutiert). Umgekehrt läßt sich natürlich auch eine flotte »Vektorgrafik-Ballerorgie« realisieren.

SPIELSTAND PATCHEN

- In ausweglosen Situationen kann mit einem Hex-Editor der Spielstand "GameXX.Sav" bearbeitet werden. Die Munitionsmenge steht als Hexadezimal-Wert in folgenden Bytes:

Schrotpatronen :	73,74
Normale Munition :	75,76
Schrotgranaten :	77,78
Erschütt.Granaten :	79,80
Hochexpl.Granaten :	81,82

Beispiel: 610 Schrot-Patronen ergeben den Hex-Wert »262«. Im gespeicherten Spiel ist dieser Wert, da die Bytes vertauscht sind, als »26 02« in den Bytes 73 und 74 abgespeichert.

Wird in die Byte-Paare »FF FF« eingesetzt, ergibt sich der nette Effekt, daß die Munitionsanzeige negativ wird und folglich nicht Null werden kann.

- Die Gesundheit des Spielers ist im Byte 41 abgespeichert, und der normale Höchstwert beträgt »64« (Hex). Notfalls kann hier auch »FF« eingetragen werden.
- Für die Panzerung übernehme ich lieber keine Gewähr, aber es scheint sich etwas zu tun, wenn im Byte 59 der Wert »FF« eingetragen wird.

LEVEL 1:
Munition 16,30
Munition 4,52
Muni-Lager 41,40
Muni-Lager 47,67
Munition 33,93
Munition 96,29
Med. & Rep. 14,29
Ausgang 97,60

LEVEL 2:
Vtec-Teil 46,6
Vtec-Teil 82,69
Munition 42,98
Munition 30,93
UZI & Muni 16,82
Munition 15,50
Munition 20,41
Munition 46,42
Munition 45,21
Munition 83,3
Munition 88,48
Munition 76,85
Munition 51,63
Munition 40,55
Med. & Rep. 53,56
Ausgang 9,69

LEVEL 3:
Vtec-Teil 54,72
Muni-Lager 26,43
Muni-Lager 25,81
Muni-Lager 70,94
Munition 52,67
Munition 46,65
Munition 3,69
Munition 18,55
Munition 43,21
Munition 26,4
Munition 82,28
Munition 66,88
Munition 70,94
Med-Lager 89,80
Med. & Rep. 94,23
Ausgang 55,71

LEVEL 4:
ID-Karte 51,21
Vtec-Teil 55,59
M-16 & Muni 76,96
M-16 & Muni 18,52
SPAS-12 52,34
Munition 82,64
Munition 52,9
Munition 8,3
Munition 60,70
Munition 81,19
Munition 20,64
Med-Lager 43,2
Med. & Rep. 19,89
Ausgang 4,42

LEVEL 5:
ID-Karte 18,21
Vtec-Teil 91,97
Muni-Lager 96,14
Munition 59,95
Munition 1,61
Munition 81,38
Munition 97,52
Munition 90,89
Munition 38,77
Med-Lager 59,95
Med. & Rep. 20,20
Ausgang 70,16

LEVEL 6:
ID-Karte 8,76
Vtec-Teil 64,40
Vtec-Teil 6,6
Muni-Lager 70,3
Muni-Lager 93,83
Munition 2,60
Munition 90,1
Med. & Rep. 1,98
Ausgang 1,8

LEVEL 7:
ID-Karte 15,67
Vtec-Teil 4,10
Muni-Lager 49,43
Muni-Lager 81,79
Rep.-Lager 62,3
Rep.-Lager 62,28
Ausgang 72,88

LEVEL 8:
ID-Karte 79,41
Vtec-Teil 52,44
Vtec-Teil 12,77
AK-47 & Muni 82,79
AK-47 & Muni 12,30
Muni-Lager 80,41
Med. & Rep. 40,45
Med. & Rep. 64,95
Ausgang 29,8

LEVEL 9:
ID-Karte 62,7
Rep.-Paket 4,69
Ausgang 72,95

LEVEL 10:
ID-Karte 44,53
AK-47 & Muni 94,18
Muni-Lager 51,55
Med. & Rep. 88,57
Ausgang 74,41

LEVEL 11:
ID-Karte 62,88
Muni-Lager 60,81
Munition 96,14
Med. & Rep. 95,59
Med-Lager 96,14
Rep.-Paket 78,29
Ausgang 49,28

LEVEL 12:
ID-Karte 45,45
Muni-Lager 8,32
Muni-Lager 29,51
Muni-Lager 63,25
Med-Paket 23,75
Rep.-Paket 68,93
Med.-Lager 61,90
Med. & Rep. 79,68
Ausgang 94,46

LEVEL 13:
ID-Karte 79,68
Vtec-Teil 90,19
Vtec-Teil 42,8
Muni-Lager 22,58
Muni-Lager 63,25
Med. & Rep. 14,46
Med. & Rep 79,68.
Ausgang 46,66

LEVEL 14:
ID-Karte 22,41
Vtec-Teil 22,58
Vtec-Teil 56,60
Vtec-Teil 29,16
Muni-Lager 78,53
Muni-Lager 39,16
Med.-Paket 46,24
Rep.-Paket 48,27
Rep.-Paket 12,85
Med. & Rep. 11,76
Ausgang A 22,66
Ausgang B 80,65

LEVEL 15:
ID-Karte 16,6
Vtec-Teil 51,27
Vtec-Teil 74,78
Muni-Lager 14,3
Muni-Lager 45,97
Rep.-Paket 89,82
Med. & Rep. 83,87
Ausgang 79,45

LEVEL 16:
ID-Karte 97,92
Mini-Gun 79,94
Mini-Gun 50,17
Rep.-Paket 58,57
Rep.-Paket 47,84
Rep.-Paket 65,3
Rep.-Paket 95,31
Med.-Paket 86,44
Med.-Paket 39,97
Med.-Paket 39,66
Ausgang 97,91

LEVEL 17:
ID-Karte 1,59
M-30 10,65
M-30 50,55
Granaten 75,58
Med.-Paket 13,51
Med.-Paket 12,90
Med.-Paket 19,6
Rep.-Paket 13,41
Rep.-Paket 72,29
Rep.-Paket 62,39
Ausgang 52,97

LEVEL 18:
ID-Karte 56,37
Rep.-Paket 64,69
Rep.-Paket 74,40
Rep.-Paket 16,49
Rep.-Paket 1,51
Rep.-Paket 53,36
Ausgang 1,67

LEVEL 19:
ID-Karte 35,34
Med.-Paket 27,24
Rep.-Paket 47,37
Rep.-Paket 54,66
Rep.-Paket 46,66
Ausgang 98,35

LEVEL 20:
ID-Karte 89,3
Rep.-Ausrüst. 89,73
Rep.-Paket 45,58
Rep.-Paket 14,62
Rep.-Paket 9,12
Rep.-Paket 75,5
Ausgang 1,34

LEVEL 21:
ID-Karte 44,23
M-30 35,55
Muni-Lager 36,32
Med-Paket 44,23
Ausgang 61,97

LEVEL 22:
ID-Karte 45,47
Med-Paket 6,72
Med-Paket 50,42
Med-Paket 78,46
Med-Paket 68,44
Rep.-Paket 18,55
Rep.-Paket 32,17
Rep.-Paket 9,89
Ausgang 1,2

LEVEL 23:
ID-Karte 52,88
M-30 10,89
Mini-Gun 48,93
Mini-Gun 48,93
Med-Paket 46,22
Med-Paket 58,72
Med-Paket 48,60
Ausgang 1,64

LEVEL 24:
Med-Lager 22,41
Rep.-Paket 7,41
Rep.-Lager 27,73
Ausgang 39,1

LEVEL 25:
Granaten 44,48
Rep.-Paket 40,14
Rep.-Paket 33,56
Rep.-Ausrüst. 76,57
Med-Paket 14,25
Med-Ausrüst. 59,89
Ausgang 76,1

LEVEL 26:
Rep.-Paket 97,36
Rep.-Paket 44,50
Ausgang 76,98

LEVEL 27:
Rep.-Paket 69,80
Rep.-Paket 14,98
Rep.-Ausrüst. 18,24
Med-Ausrüst. 39,21
Med-Ausrüst. 25,20
Med-Ausrüst. 51,52
Ausgang 1,37

LEVEL 28:
Granaten 35,9
Med-Lager 82,38
Med-Paket 17,45
Med-Paket 33,66
Rep.-Paket 77,30
Rep.-Paket 82,6
Ausgang 48,88

LEVEL 29:
Granaten 77,75
Med-Paket 51,7
Med-Ausrüst. 26,45
Med-Ausrüst. 2,51
Rep.-Ausrüst. 70,15
Rep.-Ausrüst. 51,30
Ausgang 11,43

LEVEL 30:
Ausgang 89,97

LEVEL 31:
Rep.-Paket 87,59
Rep.-Paket 31,64
Med-Paket 42,62
Med-Ausrüst. 97,22
Ausgang 14,77

LEVEL 32:
Rep.-Ausrüst. 12,48
Meta-Node 40,46

(tw)

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw), Toni Schwaiger (ts)

Gastautor:
Anatol Locker (al)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha
SimCity 2000: © Maxis
Future Shock: © Argonaut

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV
Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

IVW

DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 240 132 50, Fax: (089) 240 132 15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Hypobank München, BLZ 700 200 01, Konto-Nr. 5054 725 606

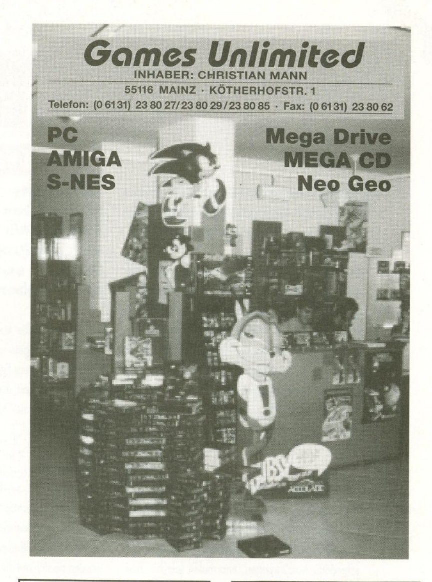
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 089/240 13 250, Fax: 089/240 13-2 15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Diskettenbestellung:
Erdem Development, Postfach 10 05 18, 80079 München
Tel: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08

Diskettenbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Bestellungen nur per Bankeinzug oder Verrechnungsscheck möglich



GEHEIMNISSE IN DREI DIMENSIONEN

Tips und Karten zu DOOM

Versteckte Schlüssel, geheime Türen und Top-Secret-Tasten: Wir zeigen Ihnen, was die Programmierer bei Doom so alles versteckt haben.

Vielen Spielern läßt das 3D-Spektakel Doom keine Ruhe mehr. Auch in den Mailboxen weltweit wird kein Spiel derart diskutiert und auseinandergenommen wie Doom.

Leider sind viele Informationen über das Spiel quer durch die Datennetze der Welt verteilt, aber nicht an einem einzigen Ort zu bekommen; auch hochauflösende Karten wirklich aller Level der 9-Level-Demo sind rar. Wir haben uns deswegen die Mühe gemacht, alle veröffentlichten Doom-Geheimnisse zusammenzutragen, die Liste mit seinen eigenen Tricks abgeschmeckt und in tagelanger Kleinarbeit Spezial-Karten zusammengeklebt.

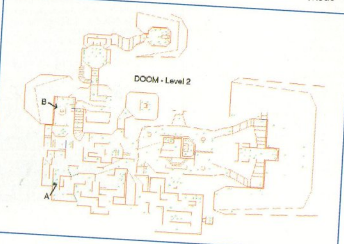
Allgemeine Tips

Oberste Regel jedes Actionspiels: Lerne deine Gegner kennen. In Doom gibt es sechs Typen von Monstern, die Sie belästigen könnten. Von den verrückt gewordenen, mutierten Menschen gibt es zwei verschiedene Ausführungen: »normale« (ein bis zwei Treffer) und Sergeants (dunklere Kleidung, Gewehr, bei kleinen Waffen drei bis vier Treffer). Imps sind die brauen Monster mit Stacheln auf den Schultern; sie sind noch etwas zäher und können Feuerbälle werfen. Diesen kann man durch schnelles »Side-Stepping« (Alt und Richtungstaste) am einfachsten entgehen. Demons sind rosa Monster, die im Nahkampf tödlich sind. Spectres sieht man nicht, nur ein Flimmern in der Luft verrät ihre Anwesenheit. Sie können allerdings später im Spiel einen ähnlichen Unsichtbarkeits-Anzug finden. Die weiteren Monster tauchen nur in der Vollversion auf: Lost Souls sind fliegende Totenschädel, die recht flott sind und deren Berührung viel Gesundheitspunkte kostet. Cacodemons sind fliegende Fleischkugeln mit einem großen Auge und wesentlich heißeren Feuerbällen. Und die Barons of Hell zeigen schon durch ihre Körpergröße ihre enorme Stärke. Die Vollversion hat in Level 2 und 3 auch noch jeweils einen speziellen Endgegner mit besonderen Eigenschaften.

Die Gegner orientieren sich sowohl mit den Augen wie mit den Ohren. Wenn sie Sie sehen, werden sie sich in den meisten Fällen auf Sie stürzen. Hört man sie, werden sie sich auf die Suche nach Ihnen machen und in Richtung des Geräuschs laufen oder vorsichtshalber schießen.

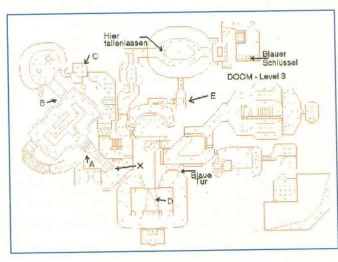
So kann man Monstergruppen durcheinanderbringen. Ein gezielter Schuß in die Gruppe hinein kann dazu führen, daß sich die Gegner gegenseitig beschuldigen und ausradieren, während man aus sicherer Entfernung gemütlich zuguckt. In jedem Fall sollte man den Einsatz der Gifttonnen nicht unterschätzen. Diese Fässer explodieren nach dem ersten oder zweiten Treffer, den sie kassieren. Die Druckwelle ist für die meisten herumstehenden Monster tödlich. Also merke: Wenn zwei Monster in der Nähe einer Tonne stehen, immer gleich auf die Tonne zielen, das ist effektiver.

Bei der Wahl der Waffen darf man nicht zimperlich sein: Je größer die Waffe, desto besser. Die Kettensäge sollte man nur aus Spaß einsetzen; sie bringt keine großen Vorteile, insbesondere bei großen Gegnern, die im Nahkampf viel zu gefährlich sind. Größere Waffen haben oft sehr lange Nachladezeiten; das Maschinengewehr (Chain Gun) verbraucht Munition in rasantem Tempo (und einzelne Treffer sind nicht sehr wirkungsvoll). Vorsicht mit dem Rocket Launcher: Wenn Sie ein zu nahes Ziel treffen, wird die Druckwelle auch Sie verletzen.



Die Cheatmodi

Kaum ein Programm ist derart komplett mit Cheat-Codes ausgestattet, mit denen Sie sich durch das Spiel mogeln können. Dabei muß zwischen zwei verschiedenen Typen unterschieden werden: Codes, die Sie während des Spiels auf der Tastatur eintippen und Codes, die Sie beim Laden des Programms schon in DOS angeben.

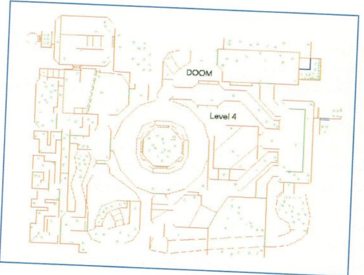


Innerhalb des Spiels geben Sie die Mogel-Codes »blind« ein. Gefragt sind nur Kleinbuchstaben; zwischen den einzelnen Tastendrücken darf nur eine Sekunde Zeit liegen. Wenn Sie sich vertippt haben, starten Sie einfach ganz von vorne mit der Eingabe; die Delete- und Backspace-Tasten haben keine Wirkung. Sie brauchen auch nicht Return zu drücken; nach Eingabe aller Tasten sehen Sie sofort die Wirkung. Hier die Codes im einzelnen:

IDDQD – von den Programmierern »Degreeless-ness Mode« genannt, von den Spielern oft als »God Mode« bezeichnet. Die Wirkung: Sie sind unverletzbar und können dadurch beliebig lange weiterspielen.

IDKFA – verschafft Ihnen ein komplettes Waffenarsenal (in der Vollversion alle 7, in der Shareware-Version alle 5 vorhandenen Waffen). Außerdem erhalten Sie alle drei Schlüssel und können jede farbige Tür öffnen.

IDSPISPOPD – schaltet die Kollisionsabfrage aus. Sie können jetzt durch



jede Wand oder geschlossene Tür durchlaufen. Vorsicht! Sie bringen damit leicht die Grafik durcheinander. Sollten Sie an einem Platz stehen, der normalerweise völlig unerreichbar ist, kann es sein, daß die 3D-Routinen spinnen. Wenn Sie den Code erneut eingeben, ist die Kollisions-Abfrage wieder aktiv. Es kann Ihnen passieren, daß Sie sich dabei selbst in einer Wand einschließen und weder vor noch zurück können. Dann tippen Sie den Code nochmal ein, gehen ein paar Schritte vorwärts, und schalten die Abfrage wieder aus.

IDDT – nur auf der Karte (TAB) anwenden. Einmal eintippen schaltet die Karte auf den »Komplett«-Modus: Alle Wände, Türen und Geheimgänge des Levels sind zu sehen.

Wenn Sie es ein zweites Mal eintippen, sehen Sie zudem noch durch grüne Dreiecke angedeutet alle Objekte. Das sind Extras, Tonnen und natürlich Monster, die man dadurch erkennen kann, daß sich die Dreiecke bewegen.

IDBEHOLD – schaltet ein Menü ein, mit dem Sie sich diverse Extras geben können. Ein weiterer Buchstabe wird zur Aktivierung verlangt. Hier die Menüpunkte im einzelnen:

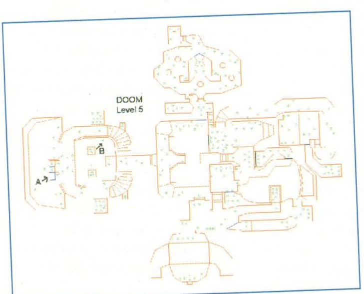
S – Berserker-Modus. Jetzt sind Sie mit Fäusten oder Kettensäge unheimlich stark. Hält nur begrenzte Zeit an. Erkennbar am roten Bildschirm.

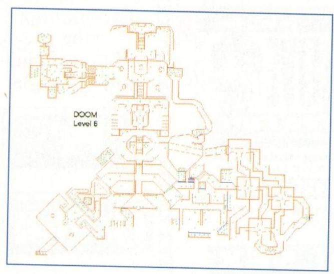
V – gibt Ihnen eine Infrarot-Brille. Damit können Sie ganz wunderbar auch im dunkelsten Raum alles erkennen (nur leider in negativem Schwarz/Weiß). Während Sie die Brille tragen (zeitlich begrenzt) sind Sie auch unverwundbar.

I – macht Sie unsichtbar (erkennbar am Flimmern Ihrer Waffe). Hält nur begrenzte Zeit an.

R – gibt Ihnen einen Strahlungsanzug, erkennbar am grünen Bildschirm. Dadurch können Sie völlig ungefährdet durch die grünen Seen waaten. Hält nur begrenzte Zeit an.

A – ergänzt Ihre Karte um alle noch nicht entdeckten Gänge, aber in grauer Farbe. Der Vorteil: Sie sehen sehr genau, wo Sie noch nicht waren. Praktisch,





wenn man noch mal alles absuchen will. Funktioniert nicht mehr nach IDDT.

L – Lichtverstärker. Dadurch wird die Funktion des Programms ausgeschaltet, weiter hinten liegende Bereiche dunkler darzustellen. Durch die gleichmäßige Beleuchtung geht der 3D-Effekt ein wenig verloren, also nicht dauernd anwenden.

IDCLEV – Levelwahl. Nach IDCLEV müssen Sie zwei Ziffern-Tasten drücken. Die erste ist die Episode (in der Shareware-Version immer 1), die zweite der Level, den Sie anspringen wollen. Level 1 bis 8 sind die normalen Level (8 enthält den Endgegner), 9 ist der geheime Bonus-Level der Episode.

IDCHOPPERS – gibt Ihnen die Kettensäge

IDMYPOS – nur für die Programmierer wichtig; ihre Position innerhalb des Levels wird in Hex-Codes auf dem Bildschirm ausgegeben.

Die Codes beim Laden des Spiels sind längst nicht so mächtig wie diese Cheat-Tricks. Einige der wichtigsten »Perlen« haben wir herausgepickt; die meisten anderen Optionen sind nur für Entwickler interessant. Wie gesagt, jeder dieser Codes muß über die Kommandozeile beim Start des Programms eingeben werden, also beispielsweise »DOOM -devparm -wart 1 3«.

-devparm Schaltet einen Entwicklermodus ein, indem die Programmierer nach Fehlern suchen. Macht Doom minimal langsamer.

Einziger Vorteil: Die Taste F1 ist umprogrammiert worden und speichert den aktuellen Bildschirm als PCX-Datei auf Festplatte. PCX-Dateien können mit den meisten Mal-Programmen gelesen werden, so daß Sie beispielsweise Ihre eigenen Karten malen können, indem Sie die Doom-Karten als PCX-Datei »freezen«.

-wart X Y Steigt direkt bei Episode X, Level Y ein.

-net X Startet ein Netzwerk-Spiel mit X Spielern. Vorsicht – dieser Parameter könnte sich in neuen Versionen mit Modem-Support ändern!

-record NAME Startet eine Art Video-Recorder. Als Namen geben Sie bis zu acht Buchstaben ein. Jetzt sollten Sie einen Level bis zu Ende spielen, sprich, bis Sie den Ausgang erreichen oder bis Sie sterben. Dann geraten Sie sofort wieder auf die DOS-Ebene; Ihr Spiel wurde als Film-Datei gespeichert.

-playdemo NAME Spielt den Film mit diesem Namen wieder ab – vorher müssen Sie ihn natürlich aufgenommen haben.

Für Leute mit einem Netzwerk und drei Monitoren, die Sie auf einen Schreibtisch stellen können, gibt es noch etwas besonderes. Stellen Sie die drei PCs und Monitore wie folgt auf: Einen direkt vor Ihnen, einen links von Ihnen, einen rechts von Ihnen. Die Monitore sollten dann ein »U« bilden, in das Sie hineinschauen. Starten Sie dann auf dem linken Rechner »DOOM -net 3 -left«, auf dem mittleren Rechner »DOOM -net 3«, und auf dem rechten Rechner »DOOM -net 3 -right«. Schon haben Sie ein 270-Grad-Doom!

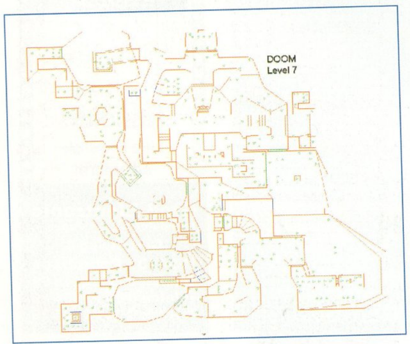
DOOM
Level 8

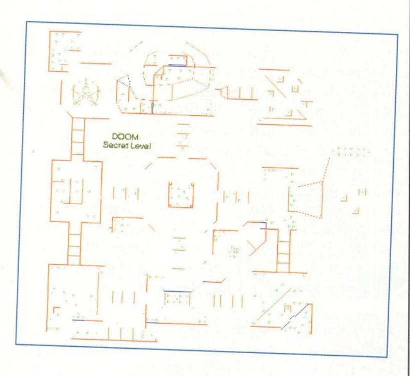
Der geheime Level

Der versteckte Level (auch Level 9 genannt) ist in allen drei Episoden gar nicht mal so einfach zu finden. Hier sind die genauen Anweisungen für die erste Episode (gleichbedeutend mit der Shareware-Version). Wenn Sie das Prinzip erstmal verstanden haben, werden Sie auch in späteren Leveln schneller die Geheimgänge finden. Erstmal, für Ungeduldige, die Kurzanleitung.

Der Eingang zum geheimen Level befindet sich in Level 3 an der Stelle, die wir in unserer Karte mit »E« gekennzeichnet haben. Der Weg dorthin ist schwer. Zuerst müssen Sie die blaue Schlüsselkarte aus dem Raum hinter dem Atrium (rechts oben) ergattern, dann die blaue Tür (Mitte unten) öffnen. Theoretisch könnten Sie jetzt zum Ausgang brettern, doch auf dem Weg dahin finden Sie einen Schalter, der scheinbar nichts tut. Dieser Schalter öffnet einen Durchgang beim Buchstaben »X«. Wenn Sie durch diesen Gang gehen, laufen Sie über eine Treppe in einen offensichtlich geschlossenen Raum. In diesem Raum gibt es (wie an den Gängen auf der Karte zu sehen) zwei Geheimtüren in zwei von den erhöhten Nischen. Diese Türen werden von einem Druckschalter in der Treppe bei »A« gesteuert und sind nur zirka drei Sekunden lang offen. Also müssen Sie zum unteren Ende der Treppe und dann mit Höchstgeschwindigkeit (Shift + Tasten) zur jeweiligen Geheimtür laufen.

Die obere der beiden Türen führt in einen runden Raum in dem sich ein grüner Abwasserkanal befindet. Auf der rechten Seite dieses Kanals gibt es einen Durchgang, der zum Schalter bei »C« führt. Dieser Schalter scheint ebenfalls nichts zu tun – er hat aber bei »D« eine Brücke gebaut, über die Sie jetzt gehen können. Hinter der Brücke lauern eine Menge Gegner – seien Sie vorsichtig. Nach einer Weile werden Sie den geheimen Ausgang bei »E« erreicht haben. Wer noch einen optischen Gag erleben will, sollte links vom Exit-Schild die geheime Tür in der





Wand sehen. Dahinter liegen noch ein paar Raketen und der Sims, vom dem aus Sie das ganze Atrium beschießen können. Gerüchte sagen, daß etwas besonderes passiert, wenn man eine bestimmte Stelle des Atriums mit dem Raketen trifft, aber das konnten wir bisher noch nicht bestätigen.

So finden Sie selbst Geheimnisse

Wenn Sie die Beschreibung oben gelesen haben, fragen Sie sich sicher, wie man selbst auf solche Geheimnisse kommen kann. Da Sie Doom nicht auf Zeit spielen müssen (sofern alle Gegner in näherer Umgebung erledigt sind, kann Ihnen nichts passieren), dürfen Sie ganz gemütlich Wand um Wand absuchen. Wenn Ihre Spielfigur gegen eine Wand läuft, hören Sie normalerweise eine Art Grunzen. Wenn Ihre Spielfigur gegen eine Geheimtür läuft hören Sie aber – NICHTS! Andere Geheimtüren erkennt man beispielsweise an einer leicht anderen Farbe oder daran, daß sie zwischen zwei hohen »Lichtstangen« eingeschlossen sind.

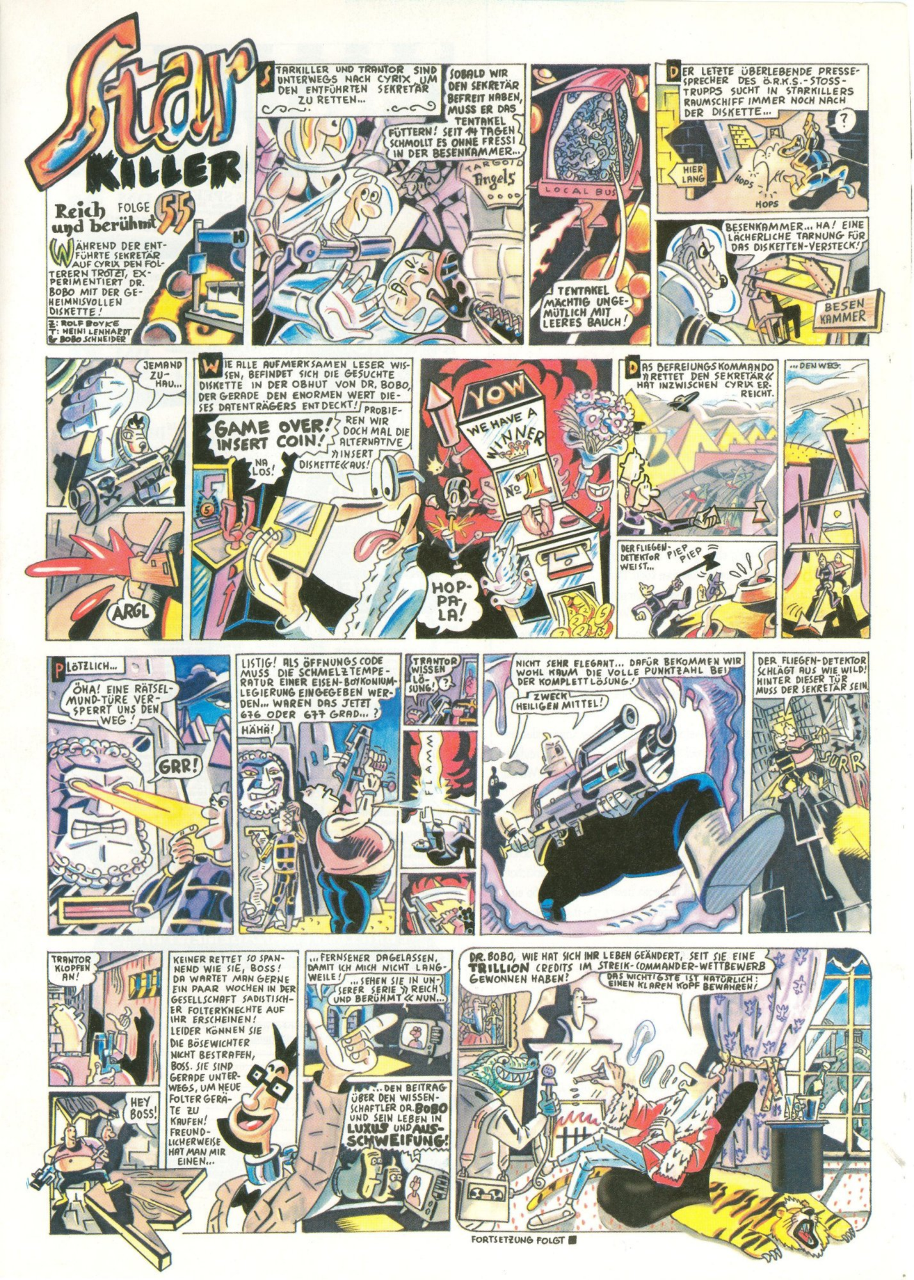
Wände, die durch Schalter aktiviert werden, können Sie auf der Karte entdecken. Wenn Sie beispielsweise in Level 3 auf der Treppe A stehen und diese rauflaufen, während Sie auf die Karte gucken, sehen Sie, wie sich die beiden Wände zu den Geheimgängen kurzzeitig in gelbe Türen verwandeln.

Wenn Sie eine Geheimtür gefunden haben, gibt es drei verschiedene Möglichkeiten, wie sie geöffnet werden muß. Nummer Eins kommt am häufigsten vor: Sie drücken sie mit der Space-Taste auf. Die zweite Art von Tür wird per Schalter aktiviert; das kann ein Schalter an einer Wand, aber auch ein Druckschalter im Fußboden sein. Türtyp Drei muß hingegen beschossen werden. So eine Tür gibt es in Level 2 im Südwesten (gekennzeichnet durch den Buchstaben »A«) – sie öffnet sich nur, wenn sie von einem Geschoß getroffen wird. (Dabei erreichen Sie dann auch die erste Kettensäge bei »B«).

So lesen Sie unsere Karten

Unsere Karten zeigen die neun Level der Shareware-Version von Doom. Rote Wände sind unüberwindbar hoch; braune Wände sind Treppenstufen und andere, begehbare Höhenunterschiede. Blaue Wände sind Geheimwände und versteckte Türen. Die dunkelgrünen Linien stehen für Schalter – wenn Sie diese Linien durchschreiten, passiert irgendwo im Level etwas. Viele der dunkelgrünen Linien stehen allerdings nur für Lichtwechsel; überschreiten Sie die Linie, wird die Grafik dunkler oder fängt in manchen Räumen zu flackern an. Die grünen Dreiecke sind alle im Spiel befindlichen Objekte, vom Extra bis zum Gegner.

(bs)



Star Killer
Reich und berühmt
FOLGE 55
WÄHREND DER ENTFÜHRTE SEKRETÄR AUF CYRIX DEN FOLTERERN TROTZT, EXPERIMENTIERT DR. BOBO MIT DER GEHEIMNISVOLLEN DISKETTE!
Z: ROLF BOYKE
T: HEINI LENHARDT & BOBO SCHNEIDER
STARKILLER UND TRANTOR SIND UNTERWEGS NACH CYRIX UM DEN ENTFÜHRTEN SEKRETÄR ZU RETTEN...
SOBALD WIR DEN SEKRETÄR BEFREIT HABEN, MUSS ER DAS TENTAKEL FÜTTERN! SEIT 14 TAGEN SCHMOLLT ES OHNE FRESSI IN DER BESENKAMMER...
TARGOID Angels
LOCAL BUS
TENTAKEL MÄCHTIG UNGEMÜTLICH MIT LEERES BAUCH!
DER LETZTE ÜBERLEBENDE PRESSESPRECHER DES Ö.R.K.S.-STOSSTRUPPS SUCHT IN STARKILLERS RAUMSCHIFF IMMER NOCH NACH DER DISKETTE...
?
HIER LANG
HOPS
HOPS
BESENKAMMER... HA! EINE LÄCHERLICHE TARNUNG FÜR DAS DISKETTEN-VERSTECK!
BESEN KAMMER
JEMAND ZU-HAU...
ARGL
WIE ALLE AUFMERKSAMEN LESER WISSEN, BEFINDET SICH DIE GESUCHTE DISKETTE IN DER OBHUT VON DR. BOBO, DER GERADE DEN ENORMEN WERT DIESES DATENTRÄGERS ENTDECKT!
GAME OVER! INSERT COIN!
NA LOS!
PROBIEREN WIR DOCH MAL DIE ALTERNATIVE »INSERT DISKETTE« AUS!
YOW
WE HAVE A WINNER
No 1
HOP-PA-LA!
DAS BEFREIUNGSKOMMANDO »RETTET DEN SEKRETÄR« HAT INZWISCHEN CYRIX ERREICHT.
... DEN WEG.
DER FLIEGEN-DETEKTOR WEIST...
PIEP PIEP
PLÖTZLICH...
ÖHA! EINE RÄTSELMUND-TÜRE VERSPERRT UNS DEN WEG!
GRR!
LISTIG! ALS ÖFFNUNGS CODE MUSS DIE SCHMELZTEMPERATUR EINER EISEN-BOYKONIUM-LEGIERUNG EINGEGEBEN WERDEN... WAREN DAS JETZT 676 ODER 677 GRAD...?
HÄHÄ!
TRANTOR WISSEN LÖSUNG!
?
FLAMM
NICHT SEHR ELEGANT... DAFÜR BEKOMMEN WIR WOHL KAUM DIE VOLLE PUNKTZAHL BEI DER KOMPLETTLÖSUNG!
ZWECK HEILIGEN MITTEL!
DER FLIEGEN-DETEKTOR SCHLÄGT AUS WIE WILD! HINTER DIESER TÜR MUSS DER SEKRETÄR SEIN.
SURR
TRANTOR KLOPFEN AN!
HEY BOSS!
KEINER RETTET SO SPANNEND WIE SIE, BOSS! DA WARTET MAN GERNE EIN PAAR WOCHEN IN DER GESELLSCHAFT SADISTISCHER FOLTERKNECHTE AUF IHR ERSCHEINEN!
LEIDER KÖNNEN SIE DIE BÖSEWICHTER NICHT BESTRAFEN, BOSS. SIE SIND GERADE UNTERWEGS, UM NEUE FOLTERGERÄTE ZU KAUFEN! FREUNDLICHERWEISE HAT MAN MIR EINEN...
... FERNSEHER DAGELASSEN, DAMIT ICH MICH NICHT LANGWEILE!
... SEHEN SIE IN UNSERER SERIE »REICH UND BERÜHMT« NUN...
... DEN BEITRAG ÜBER DEN WISSENSCHAFTLER DR. BOBO UND SEIN LEBEN IN LUXUS UND AUSSCHWEIFUNG!
DR. BOBO, WIE HAT SICH IHR LEBEN GEÄNDERT, SEIT SIE EINE TRILLION CREDITS IM STREIK-COMMANDER-WETTBEWERB GEWONNEN HABEN?
DAS WICHTIGSTE IST NATÜRLICH: EINEN KLAREN KOPF BEWAHREN!
FORTSETZUNG FOLGT

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

TIPS & TRICKS

Flotte CD-Laufwerke für flotte Spiele

Ich möchte meiner Frau ein CD-ROM-Laufwerk schenken. Sie besitzt einen PC mit 4 MByte RAM und 386DX-Prozessor (40 MHz). Nun gibt es aber verschieden schnelle Geräte (150, 300, 450 KByte/Sekunde). Sind alle gleich gut für Spiele geeignet? Und ist es überhaupt möglich, in diesen PC ein CD-ROM-Laufwerk einzubauen?

(Volker Bedel, Bruchköbel)

Derzeit sind CD-ROM-Laufwerke mit der Standard-Datenübertragungsrate von 150 KByte pro Sekunde für die meisten Spiele ausreichend. Da sich aber die Programme in naher Zukunft an den aktuellen Doublespeed-Drives (300 KByte/Sekunde) orientieren werden, sollten Sie lieber nach einem solchen Gerät Ausschau halten.

Für ein Doublespeed-Modell spricht zudem die Tatsache, daß dieses nicht nur unwesentlich (ca. 100 Mark) teurer ist als ein Singlespeed-Oldie, sondern darüberhinaus noch deutlich mehr Bedienungskomfort (Motorschublade) und eine ausgereifte Elektronik (Multisession-Photo-CD-Tauglichkeit serienmäßig) bietet. Ein überall erhältliches CD-ROM-Laufwerk dieser Gattung ist zum Beispiel das Mitsumi FX-001D (Achtung! »FX-001S« ist die zum Verwechseln ähnliche Singlespeed-Variante!). Es ist preiswert und dank mitgelieferter Controller-Steckkarte problemlos in jeden AT-Rechner einzubauen – und damit auch in den PC Ihrer Frau.

Müde Motherboards

Ich wollte mein PC-System (486DX2-50, ISA-Bus) mit einer neuen Grafikkarte aufpäppeln. Diese Karte, bestückt mit dem vielgerühmten Tseng W32-Chip, lieferte bei mir aber lediglich einen »3D-Bench«Wert von 24,3 – und läuft damit keinen Deut schneller wie meine alte ET-4000-Karte. Ist denn der W32-Chip nur in Local-Bus-Computern besser oder stimmt mit meinem PC-Motherboard etwas nicht? Ich habe zum Beispiel gehört, daß zwei Highscreen-PCs mit exakt gleicher Ausstattung (486DX2-66, Local-Bus) beim 3D-Bench-Check mal den Wert 33 – und mal das stolze Ergebnis 41 produzieren. Woran kann das liegen, und wie kann ich die Spreu vom Weizen trennen?

(Tobias Waterkamp, Bielefeld)

Seine wahre Leistung zeigt der W32-Grafikprozessor tatsächlich erst in einem Local-Bus-System. Ohne den neuen Daten-Highway ist er zwar auch nicht gerade lahm, kann aber seinen Vorgänger ET-4000 nur schwer abschütteln – zumindest auf DOS-Ebene. Nur unter Windows ist der W32 in jedem Fall wesentlich schneller als sein Vorgänger.

Der 3D-Bench-Wert gibt aber nicht nur Aufschluß über die Grafikkarten-Geschwindigkeit, sondern über die gesamte PC-Performance. Die Hauptrolle spielt dabei immer noch der Prozessor, der in Ihrem PC ja extern »nur« mit 25 MHz getaktet ist. Damit seine interne Taktverdoppelung auch effektiv auf das Gesamtsystem wirken kann, muß die CPU durch einen externen Cache-Speicher unterstützt werden. Und gerade diese schnellen RAM-Bausteine sind es, die viele PC-Hersteller gerne »vergessen« auf die Motherboards zu setzen – denn diese Chips kosten relativ viel Geld.

Da diese aber vor allem in DX2-Systemen (486DX2-50 und 486DX2-66) eine enorme Leistungssteigerung bewirken, sollten Sie sich vor dem Kauf eines neuen PC vergewissern, über wieviel Cache-Speicher dieser verfügt. Bei einem 486DX/DX2 sind 256 KByte Standard; mit weniger (oder gar überhaupt keinem) sollten Sie sich nicht zufrieden geben.

Ein Nachrüsten ist zwar bei vielen Motherboards möglich (RAM-Chips in die Sockel setzen, ein paar Jumper umstellen), doch sind leider nur wenige Fachhändler in der Lage, diesen Umbau durchzuführen – vor allem dann nicht, wenn der Computer woanders gekauft wurde.

Knackiger CD-Sound

Vor wenigen Monaten habe ich mir die Sound Blaster 16 ASP und das Panasonic CD-ROM-Laufwerk CR-562 zugelegt. Leider höre ich bei der Sound Blaster 16 immer knackende Geräusche, wenn Digi-Sound oder Musik von CD-ROMs geholt und abgespielt wird (Rebel Assault etc.), nicht aber bei Windows-Programmen. Nachdem ich bei meinem Computer alle möglichen Hard- und Softwareänderungen (Interrupts, DMA-Kanäle etc.) vorgenommen habe, die aber zu keiner Lösung des Problems führten, bin ich mit meinem Latein am Ende. Wie kriege ich das verflixte Knacken weg?

(Falco Zeidler)

Schuld an dem Stotter-Digisound, der tatsächlich nur bei DOS-Spielen auftritt, ist nach unseren bisherigen Erfahrugen die CD-Teibersoftware. Nicht die Microsoft CD-Extensions »MSCDEX.EXE« sondern der dem Laufwerk beiliegende Gerätetreiber, der in die CONFIG.SYS eingetragen wird. Versuchen Sie, über Ihren Fachhändler oder aus Mailboxen die neueste Version dieses Treibers zu bekommen und testen Sie mit diesem Programm, ob damit das Stottern verschwindet.

Die Firma Creative Labs vertreibt übrigens ein baugleiches CD-ROM-Laufwerk (Matsushita/Panasonic CR-563) und hatte bei den ersten Treiber-Veröffentlichungen exakt mit dem gleichen Problem zu kämpfen.

Erst ab der Version 4.11 des Creative-CD-Treibers »SBCD.SYS« erschallen Digisounds in der gewünschten Klarheit – ohne merkliche Aussetzer und störendes Stottern.

Guter Gameport, besserer Gameport

Mein 486DX2-66 hat keinen Gameport, und ich frage mich, ob es sinnvoll ist, zu einem Gravis-Joystick auch die passende Gravis-Gamecard (»Eliminator«-Board) zu kaufen. Oder reicht der auf einer Soundkarte befindliche Joystick-Anschluß aus? ***(Burkhard Zink, Lehre)***

Wenn Sie sich einen Joystick zulegen wollen, dann gehen wir einmal davon aus, daß Sie auch damit spielen wollen. Die meisten Spiele machen aber nur dann richtig Spaß, wenn auch der Sound stimmt – sprich, wenn Sie eine Sound Blaster-kompatible Soundkarte eingebaut haben. Auf nahezu allen modernen Klangzauberern sitzt auch ein Gameport, der normalerweise einwandfrei funktioniert und zu allen Analog-Joysticks kompatibel ist. Lediglich bei Digital-Steuerknüppeln kommt es gelegentlich zu Komplikationen.

Wir empfehlen Ihnen deshalb, sich zunächst einmal eine Soundkarte zu kaufen. Wenn der darauf befindliche Joystick-Port in Ihrem Computersystem nicht zuverlässig arbeiten sollte (ständiges Rekalibrieren mitten im Spiel erforderlich etc.), dann können Sie eine spezielle Gamecard ja immer noch nachkaufen. Das Geld dafür können Sie sich aber erfahrungsgemäß in den meisten Fällen sparen.

Übrigens: Wenn Sie dennoch die Gamecard einbauen müssen, dann ist es unbedingt notwendig, den Joystick-Anschluß auf der Soundkarte mittels Software oder Jumper (siehe Handbuch) zu deaktivieren. In einem PC-System darf es nur einen aktiven Joystickport geben, sonst funktioniert gar keiner.

Wählerisches CD-Laufwerk

Ich habe eine CPS-Soundblaster-Karte (Pro 4.0), die ja mit einer CD-ROM-Schnittstelle versehen ist. Zudem besitze ich ein internes CD-Laufwerk der Marke Mitsumi, zu dem auch eine spezielle Schnittstellenkarte gehört. Nun würde ich gerne den von dieser Controller-Karte belegten Steckplatz freigeben und das CD-Drive direkt über die Soundkarte ansteuern. Wenn ich aber das Datenkabel an die Soundblaster Pro 4.0 anstecke, reklamiert mir DOS 6.0, daß es kein CD-Laufwerk gefunden hat – mit der Schnittstellen-Karte lief vorher alles problemlos. Wie ist es also möglich, das Mitsumi-Laufwerk über die Soundkarte anzusteuern und damit einen wertvollen Steckplatz einzusparen? ***(Othmar Tschäppät, Zollikon/Schweiz)***

Die Schnittstellenkarte und die CD-Steuerelektronik sind zwei Paar völlig unterschiedliche Stiefel. Das heißt, daß Sie die beim Mitsumi-Laufwerk mitgelieferte Treibersoftware nicht installieren dürfen. Entfernen Sie deshalb zunächst einmal den entsprechenden Eintrag in der CONFIG.SYS-Datei (siehe dazu auch das Mitsumi-Handbuch). Starten Sie nun die Installations-Software der Soundkarte und aktivieren Sie dort die Mitsumi-CD-ROM-Schnittstelle. Das Soundkarten-Handbuch gibt auch Auskunft darüber, wie der richtige CD-Treiber zu installieren ist.

Traumhaftes Trinitron?

Ich bin auf der Suche nach einen guten Monitor für meinen PC. Meine Frage: Ist die Sony-Trinitron-Technologie auch bei PC-Monitoren schon so ausgereift, daß man sie den »normalen« Lochmasken-Bildschirmen bedenkenlos vorziehen kann? ***(Lars Mallinckrodt, Stuttgart)***

Eine Bildröhre allein macht noch keinen Monitor. Will sagen, daß auch die Elektronik einen ganz entscheidenden Anteil an der effektiven Bildqualität hat. Sie sollten also einen Monitor nicht nur nach seiner Röhrenart, sondern immer nach der tatsächlichen (sprich sichtbaren) Bildgüte beurteilen. Ein Gerät mit hervorragender Elektronik und Lochmaske wird ein besseres Bild liefern wie ein Trinitron-Modell mit qualitativ minderwertiger Ansteuerung.

Ist die Elektronik etwa gleich gut, dann ist den Trinitron-Schirmen der Vorzug zu geben. Sie bieten sattere Farben, eine etwas höhere Schärfe und eine verzerrungsarme, weil nahezu plane Oberfläche. Die dunkel getönte Variante »Black Trinitron« besticht zudem durch einen extrem hohen Kontrast, der auch ein Arbeiten bei hellem Umgebungslicht zuläßt. Einer der anerkannt besten Monitore, den Sie derzeit (wenn auch für nicht gerade wenig Geld) kaufen können, ist der 17-Zöller »Flexscan T560i-T« von Eizo – und der ist bezeichnenderweise mit einer Black Trinitron-Röhre ausgestattet.

Overdrive – viel Geld für Nichts?

Ich bin Besitzer eines Highscreen 486SX-25 und habe nun schon mehrfach vom Beschleunigen des Rechners durch Einbau eines sogenannten »Overdrive«-Chips gehört. Erreiche ich durch einen solchen Overdrive-Prozessor, daß das Geruckel der Grafik zum Beispiel bei »Comanche« endlich aufhört? Ein Techniker von Vobis sagte mir dazu, es würde sich zwar intern durch den Einbau einiges ändern, aber extern nichts. ***(Henrik Bergel, Bautzen)***

Wenn der Techniker damit zum Ausdruck bringen wollte, daß der Chip nicht aus dem PC-Gehäuse herausragt – dann hatte er recht. Die Leistungfähigkeit Ihres Computers steigert er aber ohne Zweifel dramatisch. Der (bei einem SX fehlende) mathematische Coprozessor und die Chip-interne Taktverdoppelung (von 25 auf 50 Megahertz) bringen gerade aufwendige Simulationen vom Comanche-Kaliber gehörig auf Trab und vermindern in der Tat das bei einem 486SX-PC extrem störende Grafik-Ruckeln. Aber auch andere Spielearten und auch Windows-Anwendungen profitieren enorm von dem neuen Power-Prozessor. Kurzum: Wer seinen (SX-) PC liebt, schenkt ihm einen Overdrive. **(ts)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
85586 Poing



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Schwer ist schlecht?

Was die Bewertung der Spiele angeht, kann ich Ihnen nicht immer folgen. Besonders ärgerlich finde ich dabei, daß Sie ständig irgendwelche Abenteuerspiele gegenüber Monkey Island II und Day of the Tentacle abwerten. Meine Meinung über Monkey Island II ist da ganz anders: Grafik und Sound sind eher Durchschnitt. Was ich überhaupt nicht nachvollziehen kann, ist Ihre Bewertung der Puzzles. Wie soll man darauf kommen, das Buch mit dem Buch zu benutzen (»Nimm Buch« geht genauso wenig wie »Benutze Angel mit Buch«) oder an LeChucks Bart mit Hilfe von Helium-gefüllten Handschuhen und dem Fahrstuhl zu gelangen? Ich hätte das Spiel jedenfalls niemals ohne Auflösung bewältigt. Meine Wertung: einfach zu schwer! Die angeblich so unlogischen Puzzles von Simon the Sorcerer hatte ich hingegen nach drei Tagen geknackt.
Noch eine Bemerkung zur spieleschreibenden Software-Industrie: Warum gibt es kaum ein vernünftiges Spiel für Windows? Wie lange müssen wir uns im Zeitalter der 486er, CD-ROMs und True-Color-Grafikkarten noch diese absolut lächerliche Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten ansehen?
(Olaf Full, Buchholz)

Adventures bekommen keine schlechte Wertung, nur weil sie schwer sind. Auf den Schwierigkeitsgrad weisen wir separat im Wertungskasten hin. Allerdings kann es einen Abzug geben, wenn uns viele Puzzles unnötig unlogisch oder frustrierend vorkommen. Wie Ihr Beispiel zeigt, hängt die Einschätzung immer vom subjektiven Eindruck ab. Gerade an Simon the Sorcerer sind viele Spieler verzweifelt – wie soll einem z.B. einfallen, das Wachs mit dem Bierfaß zu benutzen?

Hart, aber herzlich

Die PC Player ist eines der aktuellsten Computerhefte, die derzeit erhältlich sind. Besonders gut gefällt mir an Ihrer Zeitschrift, daß auch die Komplettlösungen immer super aktuell sind. Apropos Tips & Tricks: Den »Klein & fein«-Teil solltet Ihr vergrößern. Der Bewertungskasten ist zu hart, denn Spiele, die in Ihrer Zeitschrift um die 60 Punkte bekommen, sind normalerweise ganz gut (Ausnahme: Elite II wurde zu gut bewertet). **(Frank Schneider, Weiterstadt)**

Das ist ja auch Sinn der Sache: Wenn ein Spiel 60 von 100 möglichen Punkten bekommt, ist es überdurchschnittlich, also »ganz gut«. Wenn wir jedes leidlich erträgliche Programm in 80er-Regionen hochjubeln würden, gäbe es kaum noch eine Chance, die wirklich hervorragenden Titel deutlich zu würdigen – bei 100 ist auf der Wertungsskala nun mal Schluß.

Sprachgewirr

Ich muß meine Meinung zu einem Leserbrief in Ausgabe 12/93 loswerden. Da schreibt Norbert Bäßler in seinem Brief »Aber bitte in Deutsch«, daß sich keiner mehr englischsprachige Programme kaufen soll. Das finde ich auch; auch ich kaufe nur deutsche Programme, da ich Englisch nicht so gut beherrsche, wie es bei manchen Spielen der Fall sein müßte. Aber was bringt es, wenn die Spielehersteller auf ihren Verpackungen schreiben »in Deutsch« und die Programmtexte in Englisch und nur das Handbuch in Deutsch ist?
Als ich mir Privateer kaufte, stand ganz groß »in Deutsch« drauf. Als ich das Programm dann spielen wollte, war die Enttäuschung riesengroß, denn die Spieltexte waren in Englisch. Wenn nur das Handbuch in Deutsch ist, müßte das auch so auf der Verpackung stehen. Ich habe keine Lust, soviel Geld für ein Spiel zu bezahlen, daß ich nur mit einem Wörterbuch bedienen kann. **(Peter Grünert, Berlin)**

Es ist wirklich eine Unsitte, daß einige Spiele-Covers mit irreführenden Angaben versehen werden. Im Zweifelsfalle vor dem Kauf den Händler fragen, welche Version in der Packung schlummert. Unsere Wertungskästen können da zur Orientierung dienen: daß vorerst keine deutsche Privateer-Version erscheint, ging aus unserem Test in Ausgabe 11/93 hervor.

Sehr geehrte Demagogen von der Yellow Press...

Das ist so ein langweiliger Nachmittag. Zufällig fällt mir ein, daß ja die neue PC Player erschienen ist und wie ich so in dieser informativen, gelungenen und unabhängigen Zeitschrift blättere, sticht mir doch auch die Rubrik »Bizarre Anwendungen« ins Auge. Und was kann der erstaunte und von Politikverdrossenheit geplagte Leser dort finden? Die wirklich intime Enthüllung, daß »...Scharping eine ÖTV- und Arbeiterwohlfahrts-Mitgliedschaft besitzt und Hannelore Renner hieß, bevor sie den Kanzler ehelichte...«.
Leute, ich warne Euch! Die Bundestagswahlen stehen ins Haus. Da gehört es sich einfach nicht, Informationen in die Welt zu setzen, die die Öffentlichkeit nur verwirren. Stellen Sie sich doch nur vor, morgen steht in der »Bild«, daß Scharping eigentlich Hannelore heißt, mit Kohl verheiratet ist und dann noch die Opposition anführt! Politisches Chaos hoch drei wäre die vorprogrammierte Folge.

Kleiner Tip: Sofort die gesamte Auflage des PC Player 1/94 zurückrufen und einstampfen, bevor es nicht nur zu einem Parteien-, sondern womöglich zu einem Ehestreit zwischen Hannelore Scharping und Helmut kommt. Das sind Sie sich selbst und dem verstörten Leser (potentiellem Wähler!) zumindest schuldig. Oder ist Scharpings Bart doch nur angeklebt? Und wer wird '94 MICH wählen? **(Philipp Sauerteig, Kiel)**

Tja, Rudi Augstein wußte schon, warum er ein PC Player-Freiabo für seine »Spiegel«-Redaktion haben wollte. Mit weiteren spektakulären Enthüllungen werden uns wir aber im Wahljahr zurückhalten; das gilt allerdings auch für Berichte über die PSP (»Philipp-Sauerteig-Partei«).

CD Player und die Folgen

Zuerst einmal möchte ich Euch zu der neuen CD Player beglückwünschen. Diese Zeitschrift incl. CD-ROM war einfach spitze! Allein die auf der CD enthaltenen Demos waren ihr Geld wert. Dadurch habe ich mir manchen Fehlgriff erspart (für Terminator Rampage war es leider schon zu spät; ich hätte besser auf eure Zeitschrift gewartet). Auch die Videos waren witzig. Wo kann/konnte man die »Dig it!«-Sendungen denn sehen?
Kann man nicht jeder PC Player eine CD mit den Demos der im Heft getesteten Spiele beilegen? Und wenn nicht, wann erscheint die nächste Ausgabe der CD Player und wie oft im Jahr können wir mit dem Erscheinen rechnen? Auf jeden Fall war das eine sehr gute Idee, die auch sehr gut umgesetzt wurde! **(Axel Flach, Dattenberg)**

Danke für die netten Worte. »Dig it« kann man z.Zt. nur im Großraum München sehen; die Computersendung wird dort vom Lokalsender »TV weiß-blau« ausgestrahlt. Wir moderierten im Sommer '93 einige Spiele-Beiträge; davon wurden Auszüge als Videoclips für CD Player digitalisiert.
Aufgrund der regen Nachfrage wird uns CD Player erhalten bleiben. Die zweite Ausgabe erscheint am 31. März. Darin verraten wir den weiteren Erscheinungs-Modus für 1994; unsere großherzigen Cracks vom Vertrieb wollen auch Abos anbieten.

Die Bewertungen in Eurem Sonderheft CD Player waren gut, die Tests in gewohnter Klasse. Nur eine Sache könnte man noch einfügen: die Größe des CD-ROM-Programmes. Manchmal kann oder sollte man wegen besserer Performance ein CD-ROM-Programm auf Festplatte kopieren (bei Festplatten ab 200 MByte heutzutage keine Wahnvorstellung).
Als PC Player-Leser kannte ich schon die meisten Tests, was sich für mich natürlich negativ auswirkte. Darum kam mir das Heft mit 66 Seiten etwas dünn vor. Die Stories über SCSI und CD-Konsolen fand ich sehr informativ und lesenswert. Die Tests zu den CD-ROM-Laufwerken fand ich schlecht, weil die Laufwerke nicht die neuesten waren und auch nichts von den neuen Technologien zu hören war. Was meiner Meinung nach unbedingt noch in das Heft gehört, ist ein CD-ROM-Tuning-Bericht. Es müssen Tests von CD-ROM-Cache-Programmen rein, Tips und Hilfen für die Einstellungen in AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS gemacht werden. Nun aber zum wichtigsten Teil, der CD.
Insgesamt fand ich die Programm-Bestückung sehr üppig und sehr gut. Nur woher wollt ihr in der zweiten Ausgabe wieder soviele neue Demos herbekommen? Nicht spielbare Demos finde ich überflüssig, da sie nichts bringen außer etwas »Hmmm« und »Aaaah«. Die Wertungsdatenbank war witzig und sollte fortgesetzt werden, aber es fehlen noch zu viele CD-ROM-Wertungen. **(Jörg Eckert, Offenbach)**

Die erste CD Player bot eine Art Jahresrückblick, was die Software-Tests angeht. Wir werden uns für die zukünftigen Ausgaben noch einiges einfallen lassen und sind für Eure Anregungen deshalb besonders dankbar. Einen Eindruck über die Größe eines Programms gewährt der Füllfaktor, der angibt, wieviel Prozent der ca. 650 MByte auf dem CD-ROM genutzt werden.
Spielbare Demo-Versionen sind uns auch am liebsten. Die reinen »Anguck-Demos« haben keinen so hohen Nährwert, aber als nette Füller schaut man sie sich doch mal an. Schließlich haben wir auf der CD genug Platz, um solche Bonus-Tracks unterzubringen.

COMPUSERVE-CORNER

Nachfolgend einige neue elektronische Leserbriefe, die uns über E-Mail erreichten. Den PC Player-Account auf Compuserve erreichen Sie unter CIS 71333,2206.

Das ist ja hervorragend, daß man die Redaktion über InterNet erreichen kann. Ich hatte immer schon mal vor, was an Euch zu schreiben, aber es war mir immer zu mühsam, das mit der Schnecken-Mail (Post) zu tun. So ist das schon besser. Also, zunächst möchte ich mich dem Lob anschließen, das schon in vielen Briefen geäußert wurde. PC Player ist wirklich gut! Vor allem, weil ich keine Tests zu Spielkonsolen etc. mitkaufen muß. Die Shareware kommt auch meiner Meinung nach etwas zu kurz.
Ein Sache brennt mir noch auf den Tasten! Auf der CD, die Eurem CD Player- Heft beiliegt, ist ja diese Datenbank mit den Infos zu den Spielen. Ich bin leider nicht im Besitz eines CD-ROMs. Wäre es also nicht irgendwie möglich, daß Ihr diese Datenbank auf Diskette rausgebt?
(Boris_Goyke@zaphod.fido.de)

Unsere Wertungs-Datenbank schluckt wegen der vielen Bilder diverse Megabyte. Eine auf mehrere Disketten verteilte Version wäre zu aufwendig, teuer und ist deshalb leider nicht geplant.

Nach vielen anderen Magazinen zum Thema PC-Spiele scheine ich doch bei Euch hängenzubleiben. Übersicht, Technik-Tips, Layout liegen mir mehr als die etwas farbenfrohe Konkurrenz. Nur mit der Spielebewertung gehe ich nicht immer konform, aber ich nehme an, das ist auch in Eurer Redaktion nicht anders. Noch ein Wort zur Software: Auch wenn Dracula Unleashed vielleicht nicht das unglaublichste Spieleniveau hat, so könnten andere Firmen doch von der korrekten Art lernen, wie da erklärt wird, wie das Spiel zu laufen zu bringen ist etc. Dracula läuft übrigens ohne jeden Makel auf meinem PC und ohne irgendwelche Probleme von Anfang an. So sollte CD-ROM-Software technisch aufgebaut sein.
(Werner Senft CIS 100103,2140)

IN DER MACHE

◆ **LICHT INS DUNKEL**

Die Lösung zu **Alone in the Dark 2** ist nur einer von vielen hilfreichen Beiträgen, die unseren reichhaltigen Tips-&-Tricks-Teil füllen werden.

◆ **SCHUTZBEDÜRFTIG?**

Das nächste Streitgespräch dreht sich um den lieben **Kopierschutz**: notwendiges Übel oder Kundenschikane? Ein »Schutzverfechter« aus der Software-Industrie stellte sich einer dynamischen Diskussion.

◆ **REIF FÜR DIE INSEL**

Seid pünktlich, Ihr lieben Blue-Byte-Programmierer in Mülheim! In der nächsten Ausgabe wollen wir schließlich den Test von Eurem Strategieklops **Battle Isle II** bringen. Unser Netzwerk lechzt schon nach dem Multi-Player-Modus.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER

PC PLAYER 4/94

MALEN OHNE QUALEN

Witzige Grafik-Software mit coolen Spezialeffekten für unter 100 Mark? Mit **PC Paintbrush** können Sie Wachsmalkreiden simulieren oder Fotos manipulieren. Die Freuden von Malprogrammen werden wir Ihnen in der kommenden PC Player vermitteln.



Moderne Malprogramme geizen nicht mit fetzigen Funktionen

Flugzeuge von gestern, 3D-Technik von heute: Pacific Strike hebt ab

STARTEN OHNE WARTEN

Im Zusammenhang mit Origin soll man vorsichtig sein, was Terminversprechungen angeht. Muntere Fortschritte berechtigen aber zu der Hoffnung, daß wir Ihnen nächsten Monat den ausführlichen Test von **Pacific Strike** bieten können. Fliegt sich der inoffizielle »Strike Commander«-Nachfolger so gut, wie er aussieht? Unsere Simulations-Experten werfen schon mal die Propeller an.

PC PLAYER 4/94 erscheint am 9. März

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

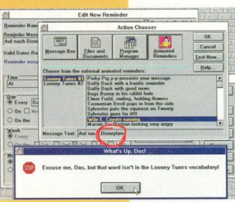
FINALE

BITTE NICHT FLUCHEN!

»PC« bedeutet nicht nur Personal Computer. In den USA steht die Bezeichnung auch für »Politically Correct«, was so viel bedeutet wie »ja niemandem auf die Füße treten«. Mancher Programmierer fühlt sich offensichtlich dazu berufen, seine Software auch zu diesem »PC« kompatibel zu machen. Die Entwickler des Terminkalenders »Remind Me!« wollten beispielsweise verhindern, daß der Benutzer Schimpfwörter eingibt, die in den Sprechblasen von Bugs Bunny & Co. erscheinen könnten. So prüft das Programm alle Eingaben auf Wörter wie »Fuck« oder »Shit«, welche mit einer Fehlermeldung abgelehnt werden. Die Bevormundung geht aber doch ein wenig zu weit, denn die eingebaute Schimpfwortliste ist ziemlich groß und umfaßt sogar einige jiddische Kraftausdrücke. Folge: Als deutscher Benutzer können Sie weder »Babsis Schmuck vom Juwelier abholen« noch »Frühjahrsputz bei Britta« eintippen – denn »Schmuck« und »Putz« sind ebenfalls verboten.



Eine witzige Idee: Cartoon-Figuren von Warner Bros. erinnern als optischer Windows-Wecker an wichtige Termine



Der Haken an der Sache: Die eingebaute Schimpfwort-Kontrolle läßt auch die Eingabe des Wortes »Disney« nicht zu.

Der dickste Hammer kommt aber zum Schluß: Da Sylvester, Roadrunner und alle anderen auftauchenden Figuren seit Jahren in den Diensten von Warner Bros. stehen, ist auch das Wort »Disney« auf die Tabelle der verbotenen Wörter gerutscht. Termine wie »Euro-Disney besuchen« können Sie also auch nicht eingeben. Was das für ein Eigentor war, bemerkten die Entwickler schon nach einer Woche, als der Vorsitzende des größten amerikanischen Comic-Clubs das Programm kaufte und just einen Termin mit einem Disney-Angestellten eingeben wollte. Die »verbotenen« Schimpfworte tauchen recht häufig in den Briefen auf, die Velocity zur Zeit erhält... **(bs)**

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Inspiriert von der CES-Messe in Las Vegas: Fünf beliebte Phrasen aus Pressemitteilungen und ihre wahre Bedeutung!

Platz 5: »Der lang erwartete Nachfolger des großen Erfolgstitels!« (Klartext: »Uns ist nichts Neues eingefallen und wir brauchen sichere Kohle«).

PLATZ 4: »Der Packung liegen ein Poster, eine Videokassette, diverse Postkarten, und die Story in Romanform bei!« (Klartext: »Hoffentlich können wir damit erfolgreich davon ablenken, wie mies das Spiel ist«).

PLATZ 3: »Das offizielle Spiel zum bekannten Film...« (Klartext: »Die Lizenzrechte haben uns so viel gekostet, daß wir bei den Programmierern sparen mußten«).

PLATZ 2: »Unglaubliche Spieltiefe und Komplexität, ein Programm für höchste Ansprüche!« (Klartext: »Ein unspielbarer Langeweiler, den niemand in unserer Presseabteilung kapiert hat«).

PLATZ 1: »Nutzt die Rechenpower von DX2- und Pentium-Systemen voll aus!« (Klartext: »Auf einem Durchschnitts-PC, den sich auch ein Normalsterblicher leisten kann, wird unser Spiel zur lahmen Krücke«). (hl)

NOVELL GIBT CONTRA

Unglaublich: Netzwerkhersteller Novell mischt jetzt auch im Spielemarkt mit. Der erste Titel der neuen Produktlinie ist das Skat-kompatible »Käpt'n NetWares Bestes Blatt«. Es besteht aus 32 Steckkarten im handlichen Euro-Game-Format für den Local-TH-Bus (TH = Two Hands, Zwei Hände). TrueColor-Grafik ist selbstverständlich. Wie bei Novell nicht anders zu erwarten, ist ein Netzwerk-Multiuser-Betrieb vorgesehen – im Skat-Modus können drei, in anderen Varianten sogar mehr menschliche Spieler gleichzeitig teilnehmen.



Da lacht der Netzwerk-Administrator: Novell zeigt der Konkurrenz die rote Karte in Form eines Herz-As.

Mit Hilfe eines Zusatzkits (Papier und Bleistift) ist sogar das Führen einer Highscore-Liste und das Speichern von Spielsituationen möglich. Eine Datendiskette mit POKE(r)-Erweiterungsset (enthält 20 weitere Karten mit den Interrupt-Adressen von 2 bis 6) ist leider noch nicht in Arbeit. Chefentwickler Werner »Tiki« Küstenmacher widmet sich nach jüngsten Gerüchten jetzt einer Novell-Version von »MS-DOS ärgere dich nicht«, rechtzeitig zur Markteinführung von Novell DOS Version 7. **(bs)**

LEITERBAHNBRUCH?

Damit wir uns ein genaues Bild von der »Logic 3 SpeedCard« machen können, schickte uns Hersteller Spectravision ein Dia. Aber entweder hat der Fotograf etwas falsch verstanden oder gar völlig falsch ausgeleuchet, oder das uns zugesandte Bild ist tatsächlich eine Röntgenaufnahme der Platine. Einen Leiterbahnbruch könnte man auf dem Foto jedenfalls problemlos erkennen...


DMB&B IMPARC
JETZT SOFORT BESTELLEN!
SAMSON
PC-GAME
COMPUTER ADVENTURE & ACTION PUR
DIE
GOLDENE MÄHNE
DES SAMSON
Selected Tobacco
SAMSON
HALFZWARE SHAG